



# AMIGA

## JOKER

7/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

**SOMMER-DOPPELAUSGABE**  
**NOCH MEHR SPASS MIT**  
**DEINEM AMIGA!**

**PREDATOR 2**  
**OVER THE NET**  
**PREHISTORIK**  
**SPIRIT OF**  
**ADVENTURE**  
**HERO QUEST**  
**U.V.A.**

**VIEL SOFT**  
**FÜR WENIG GELD!**  
**10 NEUE**  
**COMPILATIONS**

**ENDLICH IN**  
**AMIGA-VISION:**  
**FLIGHT OF**  
**THE INTRUDER**  
**&**  
**WONDERLAND**

**FOTO-REPORT:**  
**WIE ENTSTEHT**  
**EIN**  
**CDTV-GAME?**

**ERSTE INFOS**  
**ERSTE BILDER:**  
**MAD TV**  
**&**  
**R-TYPE 2**

**MESSE & MASSE:**  
**EUROPEAN TRADE SHOW**  
**&**  
**AMIGA '91 BERLIN**



**HOW TO**  
**\* PLÄNE \* LÖSUNGEN**  
**WARLORDS \* PREDATOR 2**  
**CHUCK ROCK \* BRAT**  
**SUPER CARS II**  
**U.V.A.**  
**!**







# Dauerlutscher gefällig?

Wenn ich an mein allererstes Computergame zurückdenke, überkommt mich der Verdacht, daß in jenen Tagen auch noch ein paar Dinosaurier gelebt haben müssen – so lange ist das nun schon her. Aber die Frage, warum Software so teuer sein muß, war damals schon aktuell. Sie ist es noch heute, und es steht zu befürchten, daß sich auch meine Urenkel noch damit auseinandersetzen werden. Das Thema scheint niemals wirklich ausgelutscht zu sein, es handelt sich dabei vielmehr um einen echten Dauerlutscher!

Mit der Geburt des Jokers habe ich den Langzeit-Lolly dann in einer zweiten Geschmacksvariante kennengelernt, nämlich „warum muß eine SoftwareZeitschrift so teuer sein?“ Ja, warum kostet der Joker eigentlich nicht bloß fünf Mark, oder noch besser drei? Ich will's Euch verraten: Teuer & Billig sind hier sehr relative Begriffe – gäbe es nur ein einziges Exemplar, würden alleine die Herstellungskosten (wohlgemerkt ohne Gewinn und ohne die Druckkosten für die restliche Auflage) etwa bei 100.000 Markern liegen! So gesehen sind DM 6.50 also geradezu unverschämt günstig, oder? Wie gesagt, das ist eben alles sehr relativ...

Der Preis wird hier also in erster Linie von der Masse bestimmt, und das gilt natürlich auch für den Dauerlutscher Nummer Uno, die Software. Ob und inwieweit da Verluste durch Raubkopien eine Rolle spielen, überlasse ich Eurer Phantasie. Nun werdet Ihr sagen, der hat leicht reden, er muß sich ja nicht jedes Game vom Mund absparen. Das ist aber nur teilweise richtig: Genau wie Ihr ärgere ich mich maßlos über miese Programme, die für teures Geld verhökert werden, und genau wie Ihr würde ich mich über gute Soft zu einem erschwinglicheren Preis freuen! Und seid versichert, bevor wir uns den dritten Redaktions-Bentley zulegen, wird auch der Joker billiger – aber laßt uns nochmal darüber reden, sobald der erste vor der Türe steht...

Ich hoffe, Ihr habt an meinem Dauerlutscher eine Zeitlang zu knabbern, schließlich hören wir erst in acht Wochen wieder voneinander. Die Redaktion wünscht Euch jedenfalls viel Spaß beim Lesen und sich selbst einen erholsamen Urlaub.

Euer  
Michael

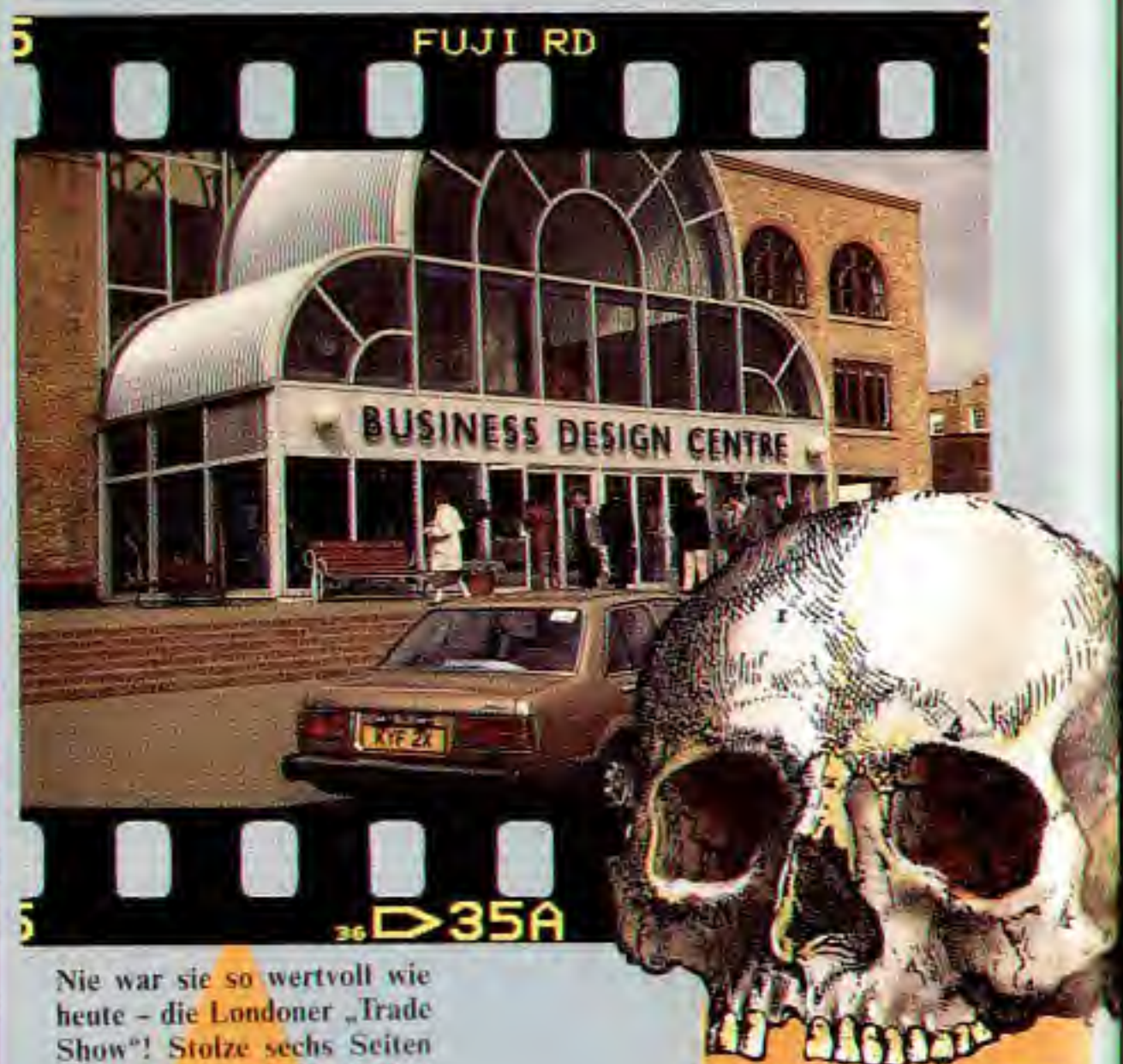




<b>Editorial</b>	<b>3</b>
<b>Betriebsgeheimnis</b>	<b>6</b>
<b>Mixer</b>	<b>7</b>
<b>Preview:</b>	
Mad TV	8
Activision-News	9
<b>Messebericht:</b>	<b>10</b>
Amiga '91 Berlin	
<b>Mailbox</b>	<b>20</b>
<b>Joker-Comic</b>	<b>36</b>
<b>Preis Ausschreiben:</b>	<b>37</b>
Der Baller-Knaller	
<b>Up &amp; Down</b>	<b>38</b>
<b>Rockus-Comic</b>	<b>38</b>
<b>Crack!</b>	<b>46</b>
<b>PD-Box</b>	<b>48</b>
<b>Ruhmeshalle</b>	<b>50</b>
<b>Messebericht:</b>	<b>57</b>
European Computer Trade Show	
<b>Girl-Seite</b>	<b>67</b>
<b>Joker-Galerie</b>	<b>68</b>
<b>Computer-ABC</b>	<b>70</b>
<b>Klassiker:</b>	<b>75</b>
R-Type	
<b>Fun:</b>	<b>76</b>
Die 10 Gebote für den Amigianer	
<b>Brork-Comic</b>	<b>78</b>
<b>Foto-Report:</b>	<b>79</b>
Nachtrag...	
<b>Impressum</b>	<b>80</b>
<b>Know How</b>	<b>81</b>
<b>Kleinanzeigen</b>	<b>92</b>
<b>Joker-Index</b>	<b>96</b>
<b>Special:</b>	<b>97</b>
10 neue Compilations	
<b>Postspiel:</b>	<b>101</b>
Der Kicker-Cup	
<b>User-Club:</b>	<b>102</b>
Music Master	
Demomaker Erweiterungsset	
Big Vic	
<b>Stromausfall:</b>	<b>104</b>
Battletech	
Goldrausch	
<b>Coin Op</b>	<b>106</b>
<b>Joker-Shop</b>	<b>108</b>
<b>Vorschau</b>	<b>110</b>
<b>Inserenten</b>	<b>110</b>
<b>Bezugsquellen</b>	<b>110</b>

Seid Ihr bibelfest? Ja? Aber, kennt Ihr auch „Die 10 Gebote für den Amigianer“? Oder könnt Ihr Euch unter „Nachtrag...“, unserem tollen Foto-Report über die Entstehung eines CDTV-Games etwas vorstellen? Blättert einfach weiter, dann seid Ihr schlauer! Und zwar auf die Seiten 76 und 79

Schöne Zukunftsaussichten: Verpaßt auf keinen Fall unser Exklusiv-Preview zu „Mad TV“ und die starken „Activision-News“ (letztere mit Bildern und Infos von „R-Type II“!!!). Garantierte Vorfreude auf den  
Seiten 8 und 9



Nie war sie so wertvoll wie heute – die Londoner „Trade Show“! Stolz sechs Seiten voller Messeneuheiten haben wir Euch von der Insel mitgebracht, und auf der „Amiga '91 Berlin“ haben wir natürlich auch vorbeigeschaut. Die totale Information auf Seite 10 und ab Seite 57

Schnappt Euch eine Augenklappe und poliert Euer Holzheiß, die Piraten sind da! Ihre Totenkopfflagge weht über „Skull & Crossbones“ und „Swords & Gallions“ – wo sich das Entern lohnt, erfahrt Ihr in unseren ausführlichen Tests auf den Seiten 39 und 65





Wer sich im PC-Lager auskennt, der wartet schon sehnsüchtig auf die Amigaversionen von „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Megatraveller“ und „Das Boot“. Jetzt sind sie da! Ob die Freude eine ungetrübte ist, steht auf den Seiten 28, 51, 54 und 56

Alte Zocker-Weisheit: Fantasy ist nicht gleich Fantasy! Daß auch Rollenspiel nicht gleich Rollenspiel ist, zeigen die Tests von „Spirit of Adventure“ und „Hero Quest“ auf den Seiten 16 und 41



Wo bleibt die Action? Keine Sorge, für qualmende Sticks ist reichlich gesorgt! Probiert's doch mal mit „Predator 2“, „Hydra“, „Miami Chase“ oder „Prehistorik“. Aber lest sicherheitshalber zuvor unsere gnadenlosen Tests auf den Seiten 12, 29, 33 und 55

Der Preis ist heiß! Oder haltet Ihr Gewinne wie ein kombiniertes TV & Videogerät plus etliche Games und Poster etwa für eine lauwarme Angelegenheit?! Macht mit bei unserem „Baller-Knaller“, zu finden auf Seite 37

## Games im Test

### Abenteuer

Crime does not pay	44
MegaTraveller 1	54
Sex Olympics	40
Spirit of Adventure	16
Wonderland	51

### Action

Carcharodon - White Sharks	42
Ghost Battle	30
Hydra	29
Metal Masters	71
Metal Mutant	73
Miami Chase	33
Predator 2	12
Skull & Crossbones	39
Zirix	73

### Brettspielumsetzung

Hero Quest	41
Monopoly	74

### Geschicklichkeit

Brat	18
Magic Serpent	32
Prehistorik	55
Tilt	64
Top Cat	74

### Simulation

Das Boot	56
Flight of the Intruder	28
Traders	72

### Sport

Moonshine Racers	40
Over the Net	14

### Strategie

Brain Artifice	64
Cohort	66
Germ Crazy	30
Logical	32
Shiftrix	72
Tangram	66

### Verschiedenes

Centurion	52
Compilations	97
Eco Phantoms	44
PD-Games	48
Swords & Galleons	65





# Betriebsgeheimnis

In ihrem jugendlichen Leichtsinne schreiben viele Leser, daß sie uns näher kennenlernen wollen. Wenn Ihr wüßtet! Aber bitte, bringen wir halt in nächster Zeit ein paar Kurzinterviews mit den Redaktionsmitgliedern. Ladies first – den Anfang macht Brigitta...

?: Brigitta, wie alt bist Du, und wann und vor allem warum hast Du ausgerechnet Michael geheiratet?

B: Am 26. Oktober erreichte ich das biblische Alter von

23 Lenzen, geheiratet haben wir Juni '89. Warum, kann ich rückblickend auch nicht mehr so genau sagen...! Quatsch, wir waren ja vorher schon drei Jahre beisammen – ich wußte also, worauf ich mich da einlasse. ?; Hattest Du vor dieser „verhängnisvollen Affaire“ auch schon Kontakt mit Computergames?

B: Ja, mein Bruder hatte einen 64er, auf dem praktisch Tag und Nacht gezockt wurde.

ABSOLUTE KATASTROPHE  
KATASTROPHE  
TOTAL ZUM VERGESSEN  
ZUM VERGESSEN  
MUSS NICHT SEIN  
NIX BESONDERES  
IN ORDNUNG  
SCHWER IN ORDNUNG  
ERSTE SAHNE  
MEGASTARK  
HIT-AUSBEUTE

(00% – 10%) = 1  
(11% – 20%) = 1  
(21% – 30%) = 2  
(31% – 40%) = 4  
(41% – 50%) = 2  
(51% – 60%) = 8  
(61% – 70%) = 7  
(71% – 80%) = 5  
(81% – 90%) = 3  
(91% – 100%) = 2  
= 4

?: Warum schreibst Du dann eigentlich keine Tests?

B: Na, weil ich erstens mit meinen Aufgaben (Management, Korrektur, Girl-Seite, Leserpost, etc.) mehr als ausgelastet und zweitens einfach nicht kompetent genug bin. Eine (hoffentlich) gute Girl-Seite ist doch allemal besser als ein mittelmäßiger oder gar schlechter Test!

?: Apropos Girl-Seite – bist Du wirklich so eine Emanze, bzw. stehst Du persönlich voll hinter dem, was Du da oft so verzapfst?

B: Was heißt denn hier Emanze, hä? Mal ganz da-

von abgesehen, daß ich mich ungern in eine solche Schablone pressen lasse, stehe ich im allgemeinen schon hinter meinen Aussagen. Manchmal möchte ich aber auch nur ein bißchen provozieren – wann, das sollen die Leser selbst rausfinden...

Nächstes mal ziehen wir dieses Frage-und-Antwort-Spielchen mit Max durch. Zur Überbrückung könnt Ihr Euch ja ein Weilchen mit unserer Test-Statistik beschäftigen – wozu machen wir uns schließlich die viele Arbeit?



## »Four Systems Computersoftware«

Telefon: 05 31 / 79 72 91

Autorstraße 23 · 3300 Braunschweig

Fax: 05 31 / 79 82 71

Programmname	Preis	Programmname	Preis	Programmname	Bemerk.	Preis	Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-	Dino Wars	63,-	Micky und der verrückte Zoo		79,-	Team Suzuki	72,-
4 D-Sports Boxing	80,-	Donald und das magische Alphabet	79,-	Mig 29 Fulcrum		109,-	Team Yankee	90,-
4 D-Sports Driving	80,-	Dragon Wars	80,-	Mighty Bombjack		79,-	Teenage Mutant Hero Turtles	79,-
A-10 Tank Killer	99,-	Drakken	90,-	New York Warriors		63,-	The Fool's Errand	90,-
Accolade in Action	90,-	Duck Tales	79,-	Nightshift		63,-	The Powerpack	80,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-	Eco Phantoma	80,-	Obitus (mit T-Shirt)		99,-	Tom and the Ghost	80,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-	Elvira - Mistress o. t. Dark	90,-	Omicron Conspiracy		79,-	Torvak the Warrior	79,-
Air Supply	40,-	Emilyn Hughes Int. Soccer	79,-	Doops Up		63,-	Tower Fra	90,-
Alpha Waves	79,-	Epidemic	63,-	Operation Stealth		80,-	Track Suit Manager II	80,-
Altered Destiny	79,-	European Soccer Challenge	18,-	Orcas		63,-	Tracon II	109,-
Animation Studio	279,-	European Superleague	72,-	Pang		80,-	Transworld	80,-
B.A.T.	90,-	F-19 Stealth Fighter	90,-	Panza Kick Boxing		90,-	Ultima V	90,-
Badlands	72,-	F-29 Retaliator	79,-	Pick 'n' Pile		80,-	Ultimate Ride	80,-
Batman the Movie	79,-	Fire	80,-	Platinum		72,-	Unendliche Geschichte II	80,-
Battle Command	80,-	First Year Vol. 1	69,-	Powermonger		90,-	Universal Military Sim. II	90,-
Battle Isle	80,-	Full Blast	90,-	Powerslide		72,-	Viking Child II	80,-
Battlestorm	79,-	Gazza II	72,-	Premier Collection II		36,-	Warlord	80,-
Beach Volley	79,-	Geisha	80,-	Quadrel		80,-	Wild West World	109,-
Betrayal	90,-	Goofy u. d. phant. Schnellzug	79,-	Riders of Rohan		79,-	Winter Olympiad	18,-
Big Business	63,-	Great Courts II	80,-	Scenery Disk 12 New England		45,-	Wolfpack	90,-
Bomber Bob	27,-	Halls of Montezuma	80,-	Scrabble Deluxe		63,-	Wonderland (1 MB)	90,-
Botics	59,-	Hard Drivin II	79,-	Second World		63,-	World Champ. Boxing Manager	63,-
Brain Blasters	63,-	Horror Zombies from the Crypt	79,-	Secret of the Monkey Island		109,-	Wrath of Demon	80,-
Buck Rogers	109,-	Hunt for Red October II	80,-	Sim City		90,-	Z-Out	63,-
Cabal	79,-	Invest	69,-	Sim City Terrain Editor		45,-		
Carthage	72,-	Ishido	79,-	Simulcra		72,-		
Celica GT Rally	72,-	Jupiter	80,-	Soccer Mania		72,-		
Century	72,-	Jupiter's Master Drive	80,-	Special Pack 1		45,-		
Challengers	90,-	Klax	59,-	Special Pack 2		45,-		
Chessmaster 2100	90,-	Knights of Legend	90,-	Special Pack 3		45,-		
Chuck Yeager's AFT V 2.0	60,-	Lemmings	72,-	Special Pack 8		45,-		
Codename Iceman	119,-	Line of Fire	72,-	Special Pack 9		45,-		
Colorado	27,-	Loopz	63,-	Speedboat Assassins		18,-		
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-	Lupo Alberto	80,-	Sporting Gold from Epyx		72,-		
Creature	63,-	M-1 Tank Platoon	90,-	Star Control		79,-		
Crime does not pay	79,-	M.U.D.S.	80,-	Starlord		80,-		
Damocles Mission Disk 1	30,-	Masterblazer	80,-	Super Off Road Racer		80,-		
Deluxe Paint III	249,-	Match Pairs	63,-	Super Skweek		63,-		
Design 3D	229,-	Maupiti Island	80,-	Supremacy		90,-		
Dick Tracy	79,-	Mean Streets	79,-	Sword of Samurai		90,-		

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+7,- DM) oder Vorkasse (+5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtkatalog für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+7,- DM) oder Vorkasse (+5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtkatalog für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.





WIKER

## Hau den Lucas!

Lucasfilm Games – ein Name, bei dem Computerzockern das Wasser im Munde zusammenläuft. Wer mehr über Hits wie „Maniac Mansion“, „Indiana Jones“ oder „The Secret of Monkey Island“ erfahren möchte, wird jetzt beim Sybex Verlag fündig!

Das jüngste Werk von Rainer Babel und Patrick Woytal („Das Amiga Spielebuch“) ist voll und ganz Lucasfilm Games gewidmet, vermutlich heißt es deshalb auch so. Auf knapp 230 Seiten findet man Hintergrundinfos, Beschreibungen und Lösungen zu den Adventures der amerikanischen Company. Aber auch die Flugsimulationen, etc. werden kurz gestreift und teilweise mit SW-Fotos vorgestellt. Darüberhinaus liegt dem Band eine Sample-Version von „Monkey Island“ bei, allerdings im PC-Format (kann gegen eine Amigaversion umgetauscht werden).

Vor allem Leute, die mit den umfangreichen Adventure-Lösungen etwas anzufangen wissen, werden gut bedient – für 29,80 DM überall da, wo es Computerbücher gibt.

## Handstreich

Die Mannen von Konami haben gerade einige ihrer Arcade-Hits als Handhelds herausgebracht – was taugen diese Spiele, die gleich fixfertig mit Gehäuse ausgeliefert werden?

So gut wie nix! Was auf den winzigen LCD-Screens an Animationen und SW-Graphik zu sehen ist, haben ähnliche Geräte schon vor fünf Jahren draufgehabt. Über den Minimalsound (pieps, pieeeps...) brauchen wir nicht zu reden, und von Spielspaß kann keine Rede sein – gegen Konamis Handhelds wirkt jedes Gameboy-Modul wie ein Amiga gegen einen Taschenrechner! Laßt Euch also von klangvollen Namen wie „Blades of Steel“, „Chequered Flag“ oder „Teenage Mutant Hero Turtles II“ nicht täuschen, für seine 49 Marker erhält man hier nur Schrott in Dosen. Und das noch ohne Batterien...



## GLAUBENS-bekenntnis

Wer Wirtschaftssimulationen mag, der mag auch Ralf Glau, den Schöpfer von „Hanse“, „Vermeer“ und „Yuppi's Revenge“. Und wer von diesen Mögern mag den Meister gerne persönlich kennenlernen?

Gelegenheit dazu bietet die große „Ralf Glau Autogramm-Tournee“. Um zu erfahren, wann der Mann in Eure Nähe kommt, genügt ein frankierter und selbst-adressierter Rückumschlag an folgende Adresse:

United Software  
„Autogramm“  
Hauptstraße 70  
D-4835 Rietberg 2

Neben den genauen Tourneedaten erhalten die ersten 250 Einsender schonmal ein Original-Autogramm, alle anderen bekommen zumindest die lustige Portrait-Postkarte.

## Sound ohne Ende

Frohe Kunde für Musik-Freaks mit Amiga 2000 bzw. 3000 und Festplatte: Dank der neuen Audiokarte „AD 1012“ von Sunrize Industries können jetzt schier unbegrenzte Sound-Mengen in den Compi geschaufelt werden!

Mit der Steckkarte und entsprechender Software wird die Musi nun nämlich direkt auf Harddisk abgelegt. Nahezu endlose Samples (das Gerät arbeitet mit bis zu 100.000 Samples pro Sekunde!) können so aufgenommen, bearbeitet und abgespielt werden. Einziger Wermutstropfen: Die „AD 1012“ ist eine Monokarte, wer auf Stereo steht, muß sich eine zweite zulegen. In solchen Fällen gibt die Firma allerdings einen Preisnachlaß – wieviel steht noch nicht fest, da überhaupt der Preis noch offen ist. Vielleicht einfach mal im einschlägigen Fachhandel nachfragen?





# Preview: Mad TV

Wie mag das Fernsehprogramm wohl aussehen, wenn es von absolut Ahnungslosen gestaltet wird, die eigentlich nur versehentlich auf ihrem Posten gelandet sind? Genau wie immer? Fragen, die nur dieses Game beantworten kann...

Spätestens seit „Big Business“ wissen wir, daß Wirtschaftssimulationen keineswegs ausschließlich aus Zahlenkolonnen und Statistik-Screens bestehen müssen – mit einer kräftigen Prise Humor gewürzt, wird auch die schwere Buchhaltungskost plötzlich ganz

leicht verdaulich. Bei Mad TV haben die Jungs von Rainbow Arts die Methode auf die Spitze getrieben und eine völlig hirnrissige Handlung im seriösen Gewand einer Wirtschaftssimulation versteckt. Wir durften dem brandneuen Business-Spektakel

schonmal unter's Kleidchen linsen... Archie hat sich ganz fürchterlich in die Fernsehansagerin Betty Botterblom verliebt und schleicht deshalb heimlich in den Gängen des Senders herum. Dabei wird er eines Tages mit dem neuen Programmdirektor Feinbein verwechselt. Um nicht aufzuliegen, muß Archie den Job wohl oder übel übernehmen! In der Rolle des liebestollen Archie darf man jeden Morgen als erstes im Büro des Chefs antanzen, um dort die Einschaltquoten und sonstige wichtige Ereignisse vom Vortag zu erfahren. Dann trottet man ins eigene Arbeitszimmer, wo mit Hilfe des Computers das Programm des Tages entworfen wird. Anschließend pickt man sich im News-Studio aus dem Angebot verschiedener Agenturen die interessantesten Neuigkeiten heraus und stellt damit eine Nachrichtensendung zusammen. Danach geht's ins Filmarchiv, aus dem man sich Spielfilme, Seifenopern oder Western besorgen kann. Es sind aber auch eigene Produktionen möglich, für die man im Supermarkt das nötige Equipment kaufen muß. Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht das Programm über den Sender. Wenn die Einschaltquoten stimmen, darf man dasselbe Spielchen auch am nächsten Tag durchziehen.

Über all der Arbeit sollte man aber keinesfalls das angebotene Butterblümchen vergessen und der Schönen gelegentlich Geschenke aus dem Supermarkt mitbringen. Der Erfolg oder Nichterfolg dieser kleinen Bestechungsversuche läßt sich an Bettys Bürowand ablesen: dort baumeln drei Bilder mit den Porträts ihrer Verehrer – das Bild, das am höchsten hängt, zeigt ihren momentanen Favoriten. Sobald das oberste Plätzchen erobert wurde, kann man praktisch schon das Aufgebot bestellen...

Bei MAD TV wird es keine Mehr-Spieler-Option geben, stattdessen tritt man gegen zwei Computergegner an, die nichts unversucht lassen, um den verliebten Möchtegern-Produzenten beim Chef oder bei Betty auszustechen. Nach dem, was wir bisher von dem Spiel gesehen haben, wird der Kampf um Quoten und Gefühle nicht nur spannend, sondern dank der bunten Grafiken im Comic-Look auch hübsch anzusehen sein. Voraussichtlicher Sendetermin: Juli/August!

(C. Borgmeier)





# Preview: **Activision~News:** Action nach Art des Hauses

Vier neue Spiele hat man bei Activision zur Zeit in der Mache, darunter einen echten Mega-Knaller: Licht aus, Spot an – „R-Type II“ ist im Anflug!

## Hunter

Im August soll dieses Actionadventure mit seinen ausgefüllten 3D-Polygongrafiken Furore machen. Auf einer (natürlich von bösen Feinden besetzten) Inselwelt gilt es, verschiedene militärische Missionen zu absolvieren. Man kann dazu einzelne Häuser betreten, Gegenstände aufnehmen, mit anderen Charakteren reden, schießen und sogar mit dem Auto durch die 3D-Landschaft fahren. Bis jetzt gibt's von dem Spiel nur eine kurze Demoversion, die aber bereits sehr beeindruckend aussieht.



Hunter

## Beast Busters

Sieben Level voller biestiger Monster sollen hier vom Joystick-Dompteur gebändigt werden – das klingt zwar nicht übermäßig aufregend, aber der Clou der Sache kommt ja auch erst: Bei Beast Busters wird ständig die Perspektive gewechselt, in einem Level wird horizontal gescrollt, im nächsten vertikal, dann läuft der Held von vorne ins (3D-) Bild hinein, usw.. Beginnen kann die große Monsterschlacht wohl schon im Juli.



Beast Busters

## R-Type II

Während wir den Baller-Klassiker gerade auf unserer gleichnamigen Seite noch einmal hochleben lassen, strickt die englische Company fieberhaft an der Amigaversion des offiziellen Nachfolgers. Leider wird sie keinesfalls vor Juli fertig sein, aber mit ein paar Infos können wir Euch jetzt schon dienen:

In Sachen Gameplay bleibt alles wie gehabt, allerdings zischt man im zweiten Teil durch komplett neue Landschaften und bekommt auch ein paar nagelneue Extrawaffen, um den noch fieser gewordenen Schlußmonstern auf den Pelz rücken zu können. Es gibt nun blaue und rote Laser, diverse Schutzschilde und natürlich nach wie vor den legendären Superschuß. Stattdessen wird das Spektakel in insgesamt fünf Levels, die unter anderem unter Wasser, in einer Stadt und auf einem geheimnisvollen Planeten handeln. Da das Game jetzt auch mit einem Zwei-Spieler-Modus aufwarten kann, sind Hoffnungen auf eine gelungene Umsetzung des Arcade-Hammers wohl berechtigt!



R-Type II

## Deuteros

Last not least die inoffizielle Fortsetzung von „Millenium 2.2“, die wesentlich komplexer sein soll als der (viel zu leichte) Vorgänger. Die Story: Nachdem ein riesiger Asteroid die Menschheit nahezu vollständig ausgerottet hat, müssen die Überlebenden versuchen, Mama Erde von einer Mondbasis aus wieder in Schuß zu bringen. Gewissermaßen schaffe, schaffe, Häusle baue im Jahre 2200 – Richtfest ist aber bereits im August '91. (C. Borgmeier)



Deuteros





# AMIGA '91 BERLIN

Im Trubel um die Londoner Trade Show ist bei uns die heimatliche Amiga-Messe ein bißchen untergegangen – kein Wunder, für Spielernaturen gab es in der zukünftigen Hauptstadt ja auch nicht viel Neues zu entdecken...



Voll: Die Messehallen

Der erste Weg führte uns zu Rainbow Arts, wo eine frühe Amigaversion von **Eye of the Beholder** zu bewundern war. Bereits im nächsten Heft sagen wir Euch, was von SSIs Mega-Rollenspiel auf der „Freundin“ zu halten ist! Daneben war zu erfahren, daß **Buck Rogers** nun endlich auch in deutsch erhältlich ist, und **Death Knights of Krynn** sowie das SF-Strategical **Renegade Legion – Interceptor** in Kürze für den Amiga erscheinen sollen. Bei Software 2000 hatte man die Vorabversion von **Bundesliga Manager Prof.**, dabei, auch ein sehr frühes Demo von **Train-It** war zu sehen. Tja, und der Bau der **Kathedrale** (das Nachfolge-Adventure zu „Das Stundenglas“) macht ebenfalls gute Fortschritte... Am Stand von UBI Soft ließen wir uns kurz verklickern, daß dieses Jahr noch ein Ballerspiel namens **Starrush** erscheinen soll und gerade an **B.A.T. 2** gebastelt wird, dann ging's weiter zu Rushware. Hier durften wir uns mit **3D Snooker** vergnügen, einem unglaublich schnellen Billard-Game vom „I.K. +“-Macher Archer Maclean. **Wonderland** ist ja bereits in diesem Heft getestet, an der Umsetzung von **Wing Commander** wird ebenfalls schon gestrickt – vor Weihnachten ist

da aber nicht viel zu erwarten. Ach ja: Rushware bringt demnächst eine Reihe klassischer Games zum Superpreis von 10 Markern das Stück heraus! Nach einem kurzen Zwischenstop bei Kingsoft war uns klar, daß Hägar auch ein Testkandidat für's kommende Heft ist, dann landeten wir beim Schweizer Hersteller Linel. Unglaublich aber wahr: **Neconom** wird nun doch ausgeliefert! Bis zum Herbst soll zudem das Rollenspiel **Unendliche Geschichte II** fertig sein, genau wie **Lords of the Sea**. Letzteres könnte vielleicht sogar für das CDTV umgesetzt werden, auch mit **Over the Net** und **Kaiser** hat man Pläne in dieser Richtung! Bei Kupke ließen wir uns versichern, daß wir die brandneuen Games für die Lichtpistole zur kommenden Ausgabe testen können, und schon waren wir bei United Software. Der Spielegigant hatte diesmal auf einen Mammut-Stand wie in Köln verzichtet, auf einer Pressekonferenz wurden hauptsächlich Mirrorsoft-Programme angekündigt. Richtig Neues gibt es wenig zu vermelden, immerhin sind Tolkiens

**Riders of Rohan** und **Red Phoenix**, das Spiel zum Buch von Larry Bond gerade in der Mache. Alles weitere steht im Artikel über die Trade Show, außer daß bereits über eine Amigaumsetzung der erweiterten Version von **F-16 Falcon** nachgedacht wird – lechzt! Und sonst? Nun, das meistbeachtete Programm war ein lustiges PD-Demo namens **Anti-Lemmin'**, wo die berühmten **Psygnosis-Wühler** auf die Schippe genommen werden – schade, daß es nur mit 2 MB läuft! Die Aussteller klagten über das gleiche organisatorische Chaos wie schon in Köln, bei Commodore hatte man für's CDTV keine Games eingepackt (man ist ja schließlich professionell...), viele Besucher aus den neuen Bundesländern waren stinksauer über die sündteuren Eintrittspreise, und die Verbreitung des Amigas in Osteuropa konnte erfolgreich boykottiert werden, indem Händler aus solchen Ländern am Fachbesuchertag ohne Gewerbeschein nicht eingelassen wurden. Überhaupt scheint die Messe immer mehr zu einer rein profitorientierten Verkaufsshow zu mutieren... (mm)



Preisgünstig: Die neue Billig-Serie von Rushware



Bald fertig: Die Kathedrale



Neu: Der Bundesliga Manager Prof.



# BIG BUSINESS

ASM  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## BIG BUSINESS

Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Sagen Sie Ihr eigenes Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.

# U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

Special  
Edition

## U.S.S.

### JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Bootjagd, Flugzeug-Angriffe, Abschluß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

AMIGA, Atari ST 59,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## MAILORDER

Einfach Postkarte an:  
**MAGIC BYTES**  
Verlag R. Kleinegräber  
Postfach 2144 C  
D-4830 Gütersloh 1  
Oder 24-Stunden-Telefonline  
**05241-1834**

(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung: bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Einfach irre  
diese Preise!

Alle  
Preisangaben  
in DM

# KIND OF MAGIC 3

AMIGA 79,95  
C64 Disk 49,95  
C64 Cass 39,95

## Kind of Magic 3

Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.  
**NORTH SEA INFERNO:** Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.  
**CYBER WORLD:** Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.  
**DOMINATION:** Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.  
**BLUE ANGEL 69:** Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.

Big Business  
AMIGA

# THE SECOND WORLD

NEU

ASM  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
C64 Disk 29,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

NEU

AMIGA  
JOKER  
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95  
C64 Disk 29,95  
C64 Cass 19,95  
PC 3,5 + 5,25 79,95

## DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.



MAGIC BYTES



The Second World  
AMIGA



Dinowars AMIGA



Kind of Magic 3  
(z.B.: North Sea  
Inferno) AMIGA



U.S.S. John Young  
AMIGA



# PREDATOR 2

Das Schöne an Filmlizenzen ist, daß jeder den Namen schon von der Kinowerbung her kennt. Wenn es sich dann noch um den Nachfolger eines indizierten Spiels handelt, ist das besonders vorteilhaft. Schließlich: Wer hat das Teil damals schon gesehen? Sicher, die Onkel von der BPS – aber die zählen ja nicht...



Naja, also...

Es ist allerdings gut möglich, daß Predator 2 das Schicksal seines Vorgängers teilen wird, denn es handelt sich hier um eine (vorwiegend) horizontal scrollende Ballerorgie in typischer „Dynamite Duke“ bzw. „Operation Thunderwolf“ Manier. Aus der Sicht eines Predators geht's jedoch eher um Körperertüchtigung, denn für diese Sorte Aliens ist eine kleine Menschenjagd der Höhepunkt eines erfüllten Sportlerlebens! Am liebsten jagen die greulichen Viecher bewaffnete Menschen wie Gangster und Polizisten – ist halt einfach spannender. So dienen denn auch bereits die Skalps etlicher Kollegen von Polizei-Detective Mike Harrigan als Wandschmuck für Alien-Wohnzimmer; kein Wunder, daß der brave Mann auf die außerirdischen Hobby-Jäger nicht gut zu sprechen ist! Im ersten der insgesamt vier Level ballert Harrigan noch auf ganz normale, irdische Gegner – kolumbianische Drogendealer, die derzeitigen Volksfeinde Numero Uno bei Shoot 'em ups. Der Cop ist dabei als Umrißzeichnung im Vordergrund zu sehen, zum Zielen dient ein mausgesteuertes Fadenkreuz (wer sich das Leben schwer machen will, kann auch den Joystick verwenden). Als Standardwaffe gibt's eine 45er Magnum mit unendlich Munition, außerdem findet man verschiedene Gewehre (drei Sor-



...besonders viel Abwechslung...



...gibt's hier wirklich nicht!

ten) und einen Granatwerfer. Für diese Spezial-Wummen müssen dann aber die Kugeln extra aufgesammelt werden, sobald Ebbe im Magazin ist. Zwischen all den vielen Gegnern taumeln gelegentlich auch ein paar unschuldige Passanten durchs Schußfeld, deren Durchlöcherung man tunlichst vermeiden sollte – zuviele Opfer in der Zivilbevölkerung machen sich nicht gut in der Personalakte. Nach demselben Muster sind auch die übrigen drei Level gestrickt, nur das Szenario wechselt von der Straße über ein Pent-

house-Appartement und die U-Bahn bis hin zu einem Schlachthaus. Dreimal dürft Ihr raten, wer da schon hinter der Kühltruhe wartet... Es gibt hier zwar den einen oder anderen netten Gag, aber im großen und ganzen ist Predator 2 eine Ballerbegegnung der eintönigen Art. Das Scrolling ist ausgezeichnet, ansonsten bietet die Grafik gehobenen Durchschnitt, kommt jedoch nicht an das ran, was Metzelspezialist Ocean normalerweise zum Thema abliefern. Beim Sound hat man die Wahl zwischen 08/15-Effekten und einer geheimnisvollen, gut zur bleihaltigen Atmosphäre passenden Musik. Immerhin ist die Steuerung mit der Maus ein Traum, wer hier zum Joystick greift, ist wirklich selber schuld! Fazit: Predator 2 ist ein solider Techniker, aber von Spielspaß hat man auf seinem Stern noch nicht viel gehört. Kein Wunder, daß den Kerlen für ein bißchen Unterhaltung kein Weg zu weit ist... (mm)



## Predator 2

Grafik:	60%
Sound:	68%
Handhabung:	69%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	53%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Image Works	
Genre: Action	

Spezialität: Spiel und Anleitung in deutsch, zwei Disks, Pause- und (begrenzte) Continue-Funktion, keine Highscores.



# MIT DEM RICHTIGEN WERKZEUG SPRENGEN SIE DIE GRENZEN IHRES AMIGA 500!

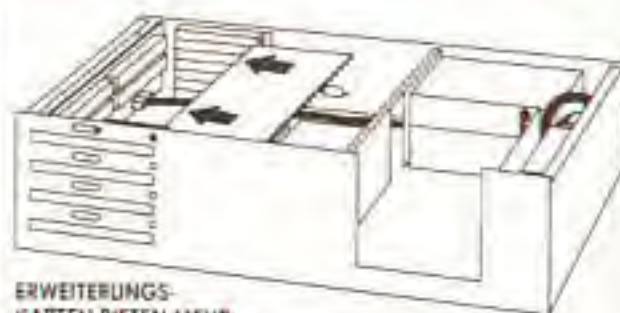


## **BODEGA BAY™** **MODULAR EXPANSION CONSOLE**

Endlich können Sie die für den A2000 verfügbaren Steckkarten mit Ihrem A500 nutzen.



ERGONOMISCH  
DESIGNED UND LEICHT ZU INSTALLIEREN.



ERWEITERUNGS-  
KARTEN BIETEN MEHR  
LEISTUNGSFÄHIGKEIT.

Mit Bodega Bay erweitern Sie den Amiga 500 mit 4 A2000 kompatiblen 100-Pin Steckplätzen und 3 überlagerten IBM XT/AT Steckplätzen zum Einbau eines Bridge Board. Zudem haben Sie Platz für 3 interne Laufwerke. Also, keine

Angst wenn Sie aus Ihrem A500 herauswachsen. Mit Bodega Bay wachsen Sie mit.



ZUGANG ZU ALLEN  
EXTERNEN A500 ANSCHLÜSSEN.

Öffne Festplatten, Monitor und Computer.



Kanzleiweg 6  
8011 Hohenlinden  
Tel: 081 24 / 7677  
Fax: 081 24 / 88 54





# over the Net

Volleyball eignet sich dank der einfachen Regeln ganz vorzüglich zur Versoftung – warum fristet der beliebte Freizeitspaß dann in der Welt der Bits und Bytes so ein Mauerblümchendasein? Das hat sich der italienische Hersteller Genias wohl auch gefragt...



Der Amiga Joker meint:  
Mit Over the Net ist endlich auch  
beim Volleyball ein flotter Vierer  
möglich!

Matches			
GOLDEN BOYS	POWER GUYS	0	1
GOLDEN BOYS	COCO	0	0
GOLDEN BOYS	BEACH BOYS	0	0
POWER GUYS	COCO	0	0
POWER GUYS	BEACH BOYS	0	0
COCO	BEACH BOYS	0	0

Standings	W	L	Points	Player's	Points
POWER GUYS	1	1	15	MARK	0
COCO	0	0	0	BOB	0
BEACH BOYS	0	0	0	HUGO	0
GOLDEN BOYS	0	0	0	PIERO	0
				DAVIDE	0
				MARCO	0
				JACK	1
				MIRE	0



...und prompt seine Jungs mit einer Umsetzung beauftragt. Herausgekommen ist dabei ein prima Sportspiel, das sogar ein Feature zu bieten hat, das bisher nur ganz wenigen Branchen-Kollegen (wie z.B. „Kick Off 2“ oder „Great Courts 2“) vorbehalten war: eine Vier-Spieler-Option! Wie bei „Beach Volley“, der leicht betagten Konkurrenz von Ocean, wird auch hier am Strand gespielt, und zwar an solchen Traumurlaubszielen wie Rimini, Miami, Ibiza, den Seychellen oder den Fidschi-Inseln. An diesen schönen Orten kann man entweder einzelne Matches bestreiten oder sich wettbewerbsmäßig um den „Sea Cup“ bemühen. Bei den (fünf) Turnieren dürfen maximal drei „menschliche“ Mannschaften mitmachen, die jeweils aus zwei Spielern bestehen. Eine weitere Mannschaft wird immer vom Amiga gesteuert, der darüberhinaus auch für fehlende menschliche Teilnehmer bei den anderen Teams einspringt. Hier zeigt sich auch wieder mal die bemerkenswerte Intelligenz unserer „Freundin“: wenn man nämlich im Zwei-Spieler-Modus mit ihr zusammen antritt, paßt sie sich automatisch der eigenen Spielstärke an! Dennoch macht der Sport natürlich am meisten Laune, wenn man ihn zu viert angeht – Voraussetzung für so ein nervenzerfetzendes Gemeinschaftserlebnis ist aber ein Vier-Spieler-Adapter, und der ist im Lieferumfang leider nicht enthalten...

Trotz leichtem Ruckeln beim Scrolling

geht die Grafik voll in Ordnung: Das Spielfeld ist wunderbar groß (PAL-Overscan!) und bunt, die Spieler sind prächtig animiert, dazu gibt es noch verschiedene Zwischenscreens. Der Sound kann da zwar nicht ganz mithalten, aber soviel Krach macht Volleyball in natura ja auch nicht, zudem trösten luftig-leichte (Zwischen-) Melodien über das eintönige Meeresrauschen hinweg. Die Joysticksteuerung hat man sehr schnell im Griff, vom Aufschlag über Blocken und Baggern bis hin zum Hechtsprung ist dann alles möglich. Negativ fällt eigentlich nur das auf, was nicht da ist – eine nennenswerte Auswahl an Optionen. Wohl gibt es diverse Tabellen und Statistiken, außerdem darf man über die Zahl der Sätze pro Match (1/3/5) entscheiden, und schließlich noch darüber, ob es auch beim Aufschlagwechsel Punkte geben soll, aber an Wind, Wetter oder verschiedene Untergründe wurde nicht gedacht.

Es sollte ebenfalls nicht verschwiegen werden, daß der Konkurrent „Beach Volley“ mittlerweile auf der „Sports Compilation“ erhältlich ist, wo das Preis/Leistungsverhältnis natürlich erheblich besser aussieht. Aber wer viele Volleyballer im Freundeskreis hat, ist mit Over the Net allemal besser bedient – sofern er nicht vergißt, einen Adapter zu besorgen! (mm)



## Over the Net

Grafik:	75%
Sound:	62%
Handhabung:	73%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	73%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Genias/Linel	
Genre: Sport	



**Spezialität:** Deutsche Anleitung, die Zusammenarbeit mit einem handelsüblichen Vier-Spieler-Adapter funktioniert problemlos nur beim A500 bzw. A2000, aber nicht beim 1000er.



# DIE QUADRATUR DES WÜRFELS

Kann der Zauberwürfel Sie nicht mehr verzaubern, weil Sie den Lösungsweg im Halbschlaf kennen? Oder weil Sie eh nicht hinter das Geheimnis dieses verfluchten Kastens kommen? Ihnen kann geholfen werden. CUBULUS hat den Würfel neu erfunden und die Idee der vertrackten Quadrate in die Horizontale und die Vertikale gebracht. In bestechender Grafik, mit sattem Sound und butterweichem Scrolling - auch Ihr Spieltrieb bekommt so ganz neue Perspektiven. CUBULUS ist das Spiel mit der eingebauten Frustrationsbremse. Verschiedene Schwierigkeitsgrade garantieren sowohl dem Würfelprofi als auch dem Zauberlehrling knallharte Spannung.

Ein farbiges A2 Poster gehört zum Spiel.

# CUBULUS



Für Amiga und PC.



SOFTWARE 2000

Logik



Überall im guten Fachhandel erhältlich.

Händlernachweis von: Software 2000 - Lubecker Straße 10 - 2320 Plön/Holstein



# Spirit of Adventure

Seit „Legend of Faerghail“ und „Dragonflight“ weiß man, daß anspruchsvolle Abenteurer auch an der Heimatfront fündig werden – so gesehen, mag die Qualität des neuen Rollenspiels von Attic niemand überraschen. Aber Junge, das Teil ist wirklich ein Hammer!

**Der Amiga Joker meint:**  
Bravo Attic: Spirit of Adventure ist ein Rollenspiel, wie man es sich schöner kaum wünschen kann!

Als alter Haudegen bekommt man es hier mit einem völlig neuen Problem zu tun: Drogen! Nun mag so ein Rauschgift-Drama für Miami nix Ungewöhnliches sein, in Fantasy-Ländern war Dope bislang noch nicht sehr verbreitet. Jetzt sollen aber die Einwohner der Inselwelt Lamarge mittels der üblen Droge „Opitar“ gefügig gemacht werden – zumindest, wenn es nach den heimtückischen Dämonen geht, die hier einen regelrechten Deallerring installiert haben. Aber wo ein Don Johnson ist, ist auch ein Weg. Und wo kein Don Johnson ist, da seid ja nun Ihr...

Also begeben Euch gefälligst ins Kloster, das hier die Funktion der Abenteurer Gilde erfüllt, und bastelt eine sechsköpfige Party zusammen – acht Berufe und vier Rassen stehen zur Wahl. Charakterwerte wie Stärke oder Charisma verteilen sich automatisch, auch eine per Zufall ausgewählte magische Fähigkeit steht zur Verfügung. Darüber hinaus kann noch viel besser gezaubert werden, doch sind dazu geheimnisvolle Runen nötig, die man erstmal aufreiben muß, um sie dann zu (insgesamt mehr als 100) Spells zusammenzusetzen.

Die Hatz auf heiße Ware beginnt im weitläufigen Städtchen Moon-City,

das mit allem dienen kann, was ein echter Abenteurer liebt und braucht: Fiese Feinde und freundliche Fremde, düstere Dungeons und kernige Kneipen, mysteriöse Magier und dämonische Dealer. Alle Örtlichkeiten (und auch die Kampfsequenzen) erinnern stark an „Bard's Tale“, die 3D-Bilder sind aber um vieles detaillierter gezeichnet. Apropos zeichnen: In den Dungeons kommt Ihr um den Griff zum Bleistift nicht herum. Automapping wird hier leider nicht geboten,



Insgesamt läßt sich der Spielablauf noch am ehesten mit „Dragonflight“ oder „Ultima“ vergleichen – beispielsweise ist es ziemlich wichtig, sich mit den Bewohnern Lamarges zu unterhalten...

Grafik-Feinschmecker kommen in Spirit of Adventure schon beim Vorspann auf ihre Kosten, solch irre Mega-Intros sieht man sonst eigentlich nur bei Psygnosis! Aber auch im Game wird Optik vom Feinsten geboten,



beispielsweise trifft man häufig auf superb gezeichnete und hübsch animierte Zwillingsgeschwister prominenter Persönlichkeiten – ob Sean Connery oder Oliver Hardy, alle haben sie Verwandtschaft in Lamarge. Die Sounduntermalung (Musik und FX) ist ebenfalls geglückt, genau wie die bequeme, weil mausgesteuerte Benutzerführung. Zudem soll es, neben der von uns getesteten englischen Version, Spiel und Anleitung bald auch in deutsch geben.

Und die Moral von der Geschicht? Spirit of Adventure ist von schlechten Eltern nicht! Oder wie Onkel Churchill gesagt hätte: A Hit is born. (jn)



## Spirit of Adventure

Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	79%
Spielidee:	84%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Attic/Starbyte	
Genre: Abenteuer	



**Spezialität:** Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich. Save kann man übrigens nur in den Klöstern.



# KORONA SOFT

## Wir haben Geburtstag. Feiern Sie mit uns!

Postfach 3115  
4830 Gütersloh  
Tel.: 0 52 41 / 18 28  
Fax: 0 52 41 / 130 43

Amiga	DM
4D Sports Boxing	89,90
Animation Studio	299,--
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Buck Rogers (deutsch)	109,90
Curse of the Azure Bonds	89,90
Elvira-Mistress of...	89,--
Epyx Sporting Gold	79,90
F-15 Strike Eagle 2	89,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90

### Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90  
MS-DOS 89,90

Flight of the Intruder	89,90
Great Courts II	79,90
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Megatraveller (deutsch)	79,90
Monkey Island	89,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Ralf Glau Editon	89,90
Team Yankee	89,90
Their Finest Hour	89,--
Turrican 2	69,90
Wings (512 K)	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	DM
Bane of the Cosm. Force	109,90
Banks + Banking	89,90
Big Business	69,90
Broker King	69,90
Bundesliga Manager	69,--
Elite Plus	99,90
Eye of the Beholder	89,90
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Hard Nova	89,90
Indiana Jones / Adv.	89,--
Indianapolis 500	79,90
Kings Quest V (VGA)	119,90
Legend of Fairhail	89,90
Leisure Suit Larry III (dt.)	99,90
Links	119,90
M 1 Tank Platoon	109,90
Might + Magic II	89,90
Ökolopoly	149,--
Ralf Glau Edition	89,90
Red Baron	109,90

### Back to the Future III

Amiga 69,90 | MS-DOS 69,90  
ST 69,90 | C-64 Disk 49,90

PGA-Tour-Golf	79,90
Ports of Call	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Test Drive III	89,90
Wing Commander	109,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	DM
Bundesliga Manager	49,90
Chips Challenge	49,90
Coin Op Hits 2	59,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
Epyx Sporting Gold	53,90
Kick Off 2	49,90
Ralf Glau Edition	69,90
Super Monaco Grand Prix	49,90
System 3 Paket	59,90

### Sim City + Populous

Amiga 89,90 | MS-DOS 89,90  
ST 89,90

Turrican 2	49,90
Ultima VI	79,90

Atari ST	DM
Champions of Krynn	89,90
Flight of the Intruder	79,90
Great Courts II	79,90
Invest	69,90
Kick Off 2	69,90
Monkey Island	89,90
Powermonger	89,90
Railroad Tycoon	89,90
Turrican 2	69,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei?  
Suchen Sie nicht lang, rufen  
Sie uns an!



Druckfehler  
und Preisirrtümer  
vorbehalten

## 5 Jahre KORONA-SOFT Am 1. Juni 1991 steigt die Party!

Wir möchten mit Ihnen unseren Geburtstag feiern und haben uns dazu etwas einfallen lassen. Kommen und besuchen Sie uns am 1. Juni 1991 (langer Samstag)! Von 10.00 bis 16.00 Uhr ist bei uns der Bär los! Jede Menge Spiel und Spaß, Wettbewerbe und natürlich auch was fürs leibliche Wohl.

Außerdem spendieren wir bei unserem „5jährigen“ jedem Amiga-Joker-Leser einen Warengutschein im Wert von 5,- DM. (Freuen Sie sich auf unseren 50sten...)

Let's have a party! In unserem Laden in der  
Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!

## Jubiläums- Warengutschein (pro Person)

# DM 5,-

5 Jahre Korona-Soft!  
Gültig vom 1. 6. 91 - 30. 6. 91



Mögt Ihr süße kleine Babies? So richtig knuddelige, mit rosa Jäckchen und Schleife im Haar? Dann seid Ihr hier falsch – der Held dieses Games macht zwar auch noch in die Windeln, aber ansonsten ist er ein ziemlich harter Brocken!



**Der Amiga Joker meint:**  
Brat ist ebenso originell wie unterhaltsam – da kommt Schwung ins Kinderzimmer!

Als Intro gibt's einen entzückenden Cartoon samt Sprachausgabe, wo man der wundersamen Verwandlung von Nathan dem Süßen in Brat den Ungezogenen beiwohnen darf: kaum hat sich Mamas Liebling mit Lederjacke, Baseballmütze und Sonnenbrille ausgestattet, sieht er nicht nur aus wie ein Rüpel – er benimmt sich auch so! Auf diesen Schock folgt das

Hauptmenü, in dem man sich zur Frage der Musik- bzw. Effektbegleitung äußern, Levelcodes eingeben oder sich anhand von drei verschiedenen Demos auf die kommenden Herausforderungen einstimmen darf.

Die Aufgabe des Babysitters besteht nun darin, den schlafwandelnden Hosenscheißer sicher durch alle 46 Traumlandschaften zu führen. Diese bestehen aus labyrinthartigen Wegesystemen, die von schräg oben zu sehen sind („isometrische 3D-Perspektive“) und vom milupagestählten Helden durchwandert werden müssen. Das Wandern besorgt er ganz alleine, bloß die Richtung muß man ihm vorgeben. „Bloß“ ist gut – bei den Milliarden von Kreuzungen, Ecken und Weggabelungen ist das die reinste Schwerstarbeit! Sobald der Junior auch nur einen Schritt vom Pfad der Tugend abweicht, stürzt er in einen tödlichen Abgrund, darüberhinaus warten unterwegs allerlei böse Überraschungen, wie Killerspielzeug, Felsbrocken oder unaufmerksame Autofahrer. Und als ob das alles nicht schon stressig genug wäre, müssen auch noch

möglichst viele der herumliegenden Gegenstände (Dynamit, Kristalle, Lutscher, etc.) eingesammelt werden: Erstens bringt das Punkte, und zweitens braucht man einige davon zur Überwindung bestimmter Hindernisse.

Was die Angelegenheit so nervenaufreibend macht, ist die Tatsache, daß nicht nur Brat unablässig von oben nach unten dahinwandert, sondern auch die Landschaften unerbittlich weiter Scrollen – sollte der Bengel vom oberen Screenrand eingeholt werden, ist eines seiner drei Leben futsch (tröstlicherweise gibt's Continues ohne Ende). Der Gag dabei ist die Steuerung: Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich eine Iconleiste, die (unter anderem) verschiedene Richtungspfeile, Stoppschilder und Brücken enthält. Mit der Maus pickt man sich das gewünschte Icon heraus und plaziert es auf dem Weg, unser Traum-Baby folgt dann der Beschilderung...

Grafisch und soundmäßig wird ein ziemlicher Kindergarten geboten, der aber durch das abwechslungsreiche Leveldesign, die hübschen Animationen und die witzigen Soundeffekte gut erträglich ist. Vor allem hat Brat ein recht originelles Spielprinzip vorzuweisen – ein Hauch von „Lemmings“ umweht die Träume des kleinen Rackers. Ganz so unterhaltsam wie die der suizidgefährdeten Wühler sind Nathans Abenteuer zwar nicht, aber wer sich einmal auf's Babysitten eingelassen hat, kommt so schnell nicht mehr davon los! (Hugh Myashirov)



#### Brat

Grafik:	76%
Sound:	72%
Handhabung:	78%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	78%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Image Works	
Genre: Geschicklichkeit	

**Spezialität:** Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, Highscoreliste, deutsche Anleitung.





## AMIGA-SOFTWARE

Aces of the Great War	75,00	Fantasy World Dizzy	19,00	Sim City + Populous	75,00
Armour Geddon	59,00	Genghis Khan	89,00	Skull + Crossbones	69,00
Bandit Kings	89,00	Gods	65,00	Speedball 2	65,00
Bane of the Cosmic Forge	89,00	Great Courts 2	69,00	Stellar 7	59,00
Bards Tale 3	69,00	Hillstreet Blues	69,00	Super Monaco GP	59,00
Blue Max	75,00	Killing Cloud	75,00	SWIV (Silkworm 2)	59,00
Brat	59,00	Larry Triple Pack	109,00	Turrican 2	59,00
Buck Rogers dt.	89,00	Lemmings	65,00	Wonderland	75,00
Cadaver	69,00	Metal Master	65,00	Z-Out	59,00
Chips Challenge	59,00	Nam 1965-1975	79,00		
Chuck Rook	59,00	Panza Kick Boxing	75,00	512 Kbyte Speicher- erweiterung+Uhr	99,00
Das Boot	75,00	PGA Tour Golf	69,00		
Elvira	79,00	Power Up	75,00		
Final Whistle	33,00	Railroad Tycoon	85,00	u.v.m.	
		Secret of Monkey Island dt.	75,00		

*Wir führen natürlich auch alles für MS-DOS, Game Boy, Sega, PC-Engine, NES und Super Famicom.*



**...ist megastark!**

**ECS München**  
Rosenheimer Str. 92a  
8000 München 80  
Tel.: 0 89-4 48 93 69  
Fax: 0 89-48 37 57

Laden u. Versandzentrale

**ECS Stuttgart**  
König-Karl-Str. 69  
7000 Stuttgart / Bad Cannstatt  
Tel.: 07 11-55 66 01

Laden

**ECS Frankfurt**  
Taunusstr. 52-60  
6000 Frankfurt 1

Laden

**ECS Bremen**  
Birkenstr. 44 / Hillmannplatz  
2800 Bremen 1  
Tel.: 04 21-30 23 45

Laden

Händleranfragen erwünscht!

AUGARTENSTRASSE 6  
6800 MANNHEIM 1  
TELEFON 06 21 - 40 23 87  
TELEFAX 06 21 - 44 47 73

ÖFFNUNGSZEITEN:  
MONTAG - FREITAG  
9.30 - 13.00  
und 15.00 - 22.00

SAMSTAG 10.00 - 22.00



**VERKAUF - VERLEIH - SERVICE**

## Die Sensation in Deutschland

Wir präsentieren exklusiv für Deutschland

# LASER DISC GAMES

für Amiga 500 - Atari ST - IBM kompatibel

# DRAGONS-LAIR

bald auch Space Ace, Afterburner, F 15 Strike Eagle

## DM 189,00

Interface inklusive Steuersoftware und Dragons Lair

# FRANCHISE PARTNER GESUCHT

**Die Amiga-Sensation - in letzter Sekunde - Die Amiga Sensation**  
Genießen auch Sie den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuersoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielhallen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser Disc kostet DM 189,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.  
**Stop - aus Original Dragons Lair Spielautomaten - Stop**



# Kettferbriefe



**Endlich ist es Sommer, Jung und Alt vergnügt sich unter freiem Himmel – und was macht Ihr? Ihr wollt die Briefe Eurer Kollegen samt unseren dummen Antworten lesen! Bitte, wenn Euch wirklich nix Besseres einfällt...**

## Künstlerfrust

Wir möchten Euch darauf aufmerksam machen, daß der Lamborghini in der Joker-Galerie vom April 91 keineswegs von Thomas Tomaschewski aus Bochum stammt. Vielmehr ist das Bild unter Vertragsarbeit bei GrafiCreations durch Philippe Thommen erstellt worden. Wir weisen auch darauf hin, daß es bereits veröffentlicht wurde, z.B. bei der Teilnahme an einem Grafikwettbewerb.

Natürlich ist uns klar, daß Ihr das alles nicht wissen konntet, und wir haben auch nicht vor, weitere Schritte zu ergreifen. Doch fänden wir es mehr als angebracht, im nächsten Heft Philippe Thommen als richtigen Grafiker des Lamborghinis zu erwähnen. Wir denken auch, daß ein kleines „Hallo, was soll denn das“ an den angeblichen Zeichner Thomas Tomaschewski vonnöten sein dürfte. Könnt Ihr Euch den Frust eines Grafikers vorstellen, wenn sein Bild, an dem er Stunden verbracht hat, plötzlich unter einem fremden Namen erscheint?

informiert uns GrafiCreations aus der Schweiz

*Können wir uns sogar sehr gut vorstellen! Und wir verstehen auch beim besten Willen nicht, warum sich einige Leute immer wieder mit*

*fremden Federn schmücken wollen. Deshalb leisten wir der Bitte gerne Folge und fragen Thomas Tomaschewski: Was soll's eigentlich wirklich, hä? Das „Hallo“ haben wir extra weggelassen – Strafe muß sein...*

## Geschmacklosigkeit I

Mein Brief bezieht sich auf den in AJ 5/91 veröffentlichten Mist, den Ihr unter dem Titel „Kettenreaktion“ abgedruckt habt. Fällt Euch nicht auf, daß er die Grenzen des guten Geschmacks um Meilen überschreitet?

Vielleicht habt Ihr vergessen, daß täglich etliche Kurden vor Hunger sterben, und zu so einer Zeit über solche Dinge Witze zu reißen, ist ja wohl mehr als pervers. Aber das scheint Euch ja nichts anzugehen, denn Ihr antwortet auf den Brief, als wäre es die normalste Sache, mit Menschenleben nur so um sich zu werfen. Nicht, daß ich ein furchtbar empfindliches, verletzbares Wesen hätte, das stimmt nicht! Auch ich spiele sehr gerne Actionspiele und habe keine Skrupel, einen Lemming hinterrücks in die Luft zu sprengen. Trotzdem finde ich, daß Isolde Arzt mit ihrem Brief zu weit gegangen ist. Ich möchte Euch bitten, meinen Brief abzudrucken, denn es

würde mich sehr interessieren, was andere Leser von der Sache halten.

soweit die Meinung von Nils Grunau aus Reinbek

*Jetzt mach aber mal halblang: Daß viele Kurden in diesen Tagen bittere Zeiten durchleben müssen, finden wir ebenso schrecklich wie Du, aber was hat das bitte mit Isolde Brief zu tun? Über schwarzen Humor kann man ja eigentlich immer geteilter Meinung sein, in diesem Fall scheint uns ein Zusammenhang mit den Problemen des aktuellen Zeitgeschehens aber reichlich konstruiert. Nö, Du bist halt wahrscheinlich doch ein besonders empfindsames Geschöpf – mach Dir nix draus, das spricht schließlich nur für Dich!*

## Schweizer Käse

Da ich Schweizer bin, dachte ich, schreib doch Deinem Lieblings-Käseblatt mal einen Brief. Oh, versteht mich nicht falsch: Ich liebe Käse, dabei hättet Ihr eigentlich den Titel Schokoladenblatt verdient!

Soweit das übliche Lob, nun zu einem anderen Standard-Thema: Doc Freak. Schaut Euch, liebe Leser, doch mal die Konkurrenz an, und dann den AJ. Die Typen bemühen sich wenigstens, auf die Szene einzugehen. Warum also meckert Ihr ständig an Doc rum? Er hat wenigstens Mumm und al-

lein deshalb schon ein wenig mehr Respekt verdient. Außerdem sind da ja noch die Opas von der Jugend-Inquisition und die anderen Kleriker. Würde sich Doc nicht so zurückhaltend verhalten, wär's wohl schon lange Essig mit dem Joker. Noch was? Ach ja: Ich bin Grafiker, daher jagt's mir oft einen kalten Schauer über den Rücken, wenn ich mir die Galerie anschau. Beispielsweise AJ 4/91: Der Don Martin-Verschnitt ist unter aller Kritik, den Rockus-Röster sollte man rösten, und so ein paar Outline-Sternchen wie Franky Master bring ich auch noch fertig. Nach welchen Kriterien wählt Ihr die Pix eigentlich aus?

Last not least: ein Tip zu Beast I. Das erste Biest hat 'nen tollen 3D-Effekt mit einer Nu-Optix-Brille! Liegt wohl am Parallaxscrolling, dennoch funktioniert der Trick bei anderen Parallaxern nicht so gut. damit verabschiedet sich Daniel „the bloody“ aus Zürich

*Erstmal hesten Dank seitens der Käseerei... äh, Schokofizierungsanstalt... nein, Redaktion; auch Dr. Freak ist hoch erfreut, daß ihm endlich mal jemand den gebührenden Respekt entgegenbringt. In unserem Hochgefühl verraten wir Dir auch frei von Milz und Leber weg, wie die Bilder für die Galerie ausgesucht werden: Es handelt sich dabei*



um ein höchst komplexes, nach streng wissenschaftlichen Kriterien erstelltes Auswahlverfahren – wir nehmen nämlich einfach die, die uns am besten gefallen!

Die Sache mit der 3D-Brille fand allgemeinen Anklang, nur Oskar reagierte etwas befremdet: „Ja, und wo bleiben die nackten Weiber?!“ Aber was will man schon von jemandem erwarten, für den 3D nur in Zusammenarbeit mit Tutti-Frutti interessant ist?

### Voller Erfolg!

Ich bin normalerweise ein „stiller“ AJ-Leser, aber zu Eurem Aprilscherz muß ich auch mal etwas ablassen: Er war ein voller Erfolg!!

Hätte ich diese getürkten Tests nicht durch Zufall in meinem Zimmer (gegenüber vom Klo!) gelesen, hätte ich mir die Pampers wechseln müssen. Schon lange habe ich mich nicht mehr so über eine Computerzeitschrift amüsiert. Ich kann mir gut vorstellen, daß es gar nicht so einfach ist (auch wenn es so scheint), solch einen Unfug zu verzapfen. Würdet Ihr, über das ganze Jahr verteilt, ab und zu mal so einen Test unter die anderen rutschen lassen, würde dies dem AJ die Krone aufsetzen!

Ich hoffe, es gibt noch andere Leser, die meine Meinung vertreten

lobt uns Guido Roßmann aus Koblenz

Wie wahr: Gerade für Leute wie uns, also hochintelligente, vor Witz und Charme sprühende Redakteure, ist es immer wieder ein hartes Stück Arbeit, mal nicht hochintelligente, vor Witz und Charme sprühende Weisheiten, sondern richtigen Unfug zu verzapfen! Schon aus Gründen des Selbstschutzes (Arbeitsüberlastung, Streß, Magengeschwüre, etc.) muß der Joker deshalb wohl auch in Zukunft mit Mütze statt Krone herumlaufen. Anders gesagt: Während des Jahres gibt's keine gefälschten Tests. Daß Du aber gänzlich

vor Unfug verschont bleibst, können wir Dir auch wieder nicht versprechen...

### Abgefahren?

Und wieder habe ich meine Feder gezückt, um Euch zu schreiben, aber diesmal habe ich sogar wirklich einen Grund. Als ich mal wieder den besten Teil Eurer Zeitschrift (nämlich die Mailbox) las, ärgerte ich mich so über den Brief des Dr. Dude, daß ich am liebsten zu ihm hingefahren wäre. Gott sei Dank hielt mich meine ganze Familie fest. Warum Ihr nicht hingefahren seid, weiß ich nicht, ebenso wenig, warum Ihr so einen Brief überhaupt abdruckt. Unsereins schreibt und schreibt, und so ein dahergelaufener Lackel kommt mit so einem Sch... in die Mailbox.

Wenn man schon ein Pseudonym braucht, weil man sich nicht traut, für seine Frechheiten geradezustehen, dann muß man schon ziemlich blöde sein. Ich jedenfalls hab mich so geärgert, daß ich die Seite herausgetrennt und auf dem Kompost verbrannt habe. Und um Euch zu trösten: Ich finde Gegenüberstellungen von zwei Spielen gut, so weiß man wenigstens, welches der beiden besser ist und kommt nicht in Versuchung, sich zwei ähnliche zu kaufen...

meldet sich Timo Nowak aus Wetzlar zu Wort.

Aber selbstverständlich sind wir hingefahren! Kaum hatten wir den besagten Brief gelesen, schon wurden die Flammenwerfer aus dem Speicher geholt, die Kampfanzüge angelegt und Brörk mit einem Stück rohen Fleisch in Stimmung gebracht. Kannst Du Dir unsere Enttäuschung vorstellen, als uns in der Wuppertaler Ärztekammer eine nette Dame erklärte, daß hier gar kein Dr. Dude registriert sei?!

### Hilfe!!

Ich hab's versucht! Wirk-

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BOMICO-NEWS

### Wußten Sie...

... daß es zum Thema „Vietnam“ noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? „NAM“ fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. „NAM“ ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich.

... daß auch Genghis Khan vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten...

... daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In „Projekt Prometheus“ dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.



# FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	80,00	—	Lozengings	58,90	65,90	59,90
Aprontica	54,90	—	54,90	Legend of Fairyball	85,90	72,90	85,90
A-Mis	80,90	—	—	Leisure suit Larry 3	85,90	89,90	85,90
Airline Transport Pilot	—	80,00	—	Loom	70,90	70,90	70,90
Alcatraz	89,90	79,90	89,90	Lost Patrol	59,90	—	59,90
Backgammon	54,90	—	—	Light Quest	64,90	69,90	64,90
Game of the cosmic force	80,90	80,90	—	Links	—	69,90	—
Boxing manager	52,90	57,00	52,90	Loops	57,90	—	57,90
Billy the Kid	80,90	79,90	80,90	Lord of the Rings	—	89,90	—
Blue Max	77,90	79,90	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Buck Rogers	69,90	69,90	—	MIS 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	M.I.D.S.	89,90	79,90	89,90
Bards Tale 3	89,90	74,90	—	M.A.L.L.E. DELUXE	78,90	—	—
Battle Command	89,90	—	89,90	Nam	79,90	89,90	79,90
Redrayal	74,90	84,90	75,90	NARC	85,90	—	85,90
Big Business	58,90	64,90	58,90	Operation Stealth	59,90	70,90	59,90
Budokan	65,90	64,90	—	PC Globe 4.0	—	149,00	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	Pang	65,90	60,90	65,90
Crown	65,90	72,90	65,90	Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Cadaver	62,90	—	62,90	Pool of Radiance	—	—	65,90
Codename Isoman	80,90	74,90	—	Popolous	65,90	65,90	65,90
Colony Request	89,90	89,90	89,90	Port of call	—	79,90	—
Conquest of Camelot	90,90	89,90	89,90	Powermover	64,90	89,90	64,90
Corporation	63,90	—	63,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Corvette	72,90	—	—	Readers!	49,90	59,90	41,50
Cricker Captain	60,90	—	60,90	Rick Dangerous 2	59,90	—	59,90
Car Vap	80,90	—	80,90	Rings of Medusa	65,90	65,90	65,90
Chase HQ 2	80,90	—	80,90	Super Monaco Grand Prix	64,90	—	64,90
Countdown	—	79,90	—	Slim Earth	89,90	89,90	89,90
Crimescene	69,90	79,90	69,90	Space Quest 4	—	87,90	—
Das Boot	—	79,90	—	Star Control	—	72,90	—
Dino Wars	53,90	80,90	53,90	Stratego	—	74,90	53,90
Dragon wars	60,90	70,90	—	Speedball 2	69,90	—	—
Dragonflight	65,90	—	65,90	Spielend lernen - 6 Jahre	58,90	—	—
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Splintzy World	64,90	—	—
Elvira	79,90	89,90	79,90	Stellar 7 (VGA)	—	89,90	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Team Yankee	75,90	78,90	75,90
EPIC	86,90	79,90	—	The Second World	53,90	80,90	53,90
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—	The Secret of Monkey Island	85,90	89,90	85,90
F 19 Stealth Fighter	69,90	85,90	69,90	Their Finest Hour	69,90	80,90	70,90
Fatal Heritage	65,90	—	—	Thunderstrike	65,90	70,90	65,90
Final Battle	82,90	—	82,90	Titan	59,90	49,90	—
Fire & Forget 2	82,90	83,90	83,90	Tractorworld	84,90	73,90	84,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—	Team Suzuki	65,90	—	65,90
Football Manager	49,90	54,90	55,90	Traders	89,90	74,90	—
F 16 Falcon	75,90	80,90	75,90	UIMS 2	63,90	—	—
Gettysburg	79,90	79,90	79,90	Ultima 5	78,90	78,90	78,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Ultima 6	—	79,90	—
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90	Wings	72,90	79,90	—
Great Courts 2	62,90	69,90	62,90	Wings of Death	67,90	—	67,90
Hard Drivin 2	64,90	—	64,90	Wonderland	69,90	79,90	—
Harpoun	87,90	—	—	Warlords	69,90	74,90	—
Hard Nova	—	79,90	—	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90				
Inter Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90				
International Icehockey	69,90	—	—				
Invest	59,90	—	59,90				
Islands	82,90	72,90	82,90				
Kick off	59,90	69,90	59,90				
Kings Bounty	—	79,90	—				
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90				
Kings Quest 5	—	84,90	—				

**Speichererweiterung  
für A 500, Akku-Uhr,  
abschaltbar**

**119,- DM**

## Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

### Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pex. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. Ä.	

### Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousestick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

## Super Famicom/Mega Drive Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

**Versand:** Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-  
**Bestellung:** Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

**Funsoft W. Lennartz**

**Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1  
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4**

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.

lich! Jeden Computershop im Umkreis von mehreren tausend Kilometern hab ich abgegrast. Und?! Nichts, absolut nichts!!

Tja, nun bist Du, lieber Joker, meine letzte Hoffnung. Wo kann ich die Supergames „Larry VI“, „Pork's Blood“ und „Workbench“ bekommen? Workbench, Workbench, irgendetwas kommt mir dabei bekannt vor...

So, hier nun ein Tip für Dr. Dude. Er schreibt: „Eure Zeitung wird immer schlechter, das bezieht sich nicht nur auf Eure amateurhaften Tests usw.“. Junge, in mir wächst der Verdacht, daß Du das Heft verkehrt herum hältst. Dreh den Joker wieder richtig herum und lies vernünftig. Du, Du Doktor, Du!

Im übrigen würde ich einen Joystick-Test befürworten, da ich nämlich gerade in der mißlichen Lage bin, mir welche kaufen zu müssen. Ich könnte mir gut vorstellen, daß eine Marktübersicht da sicher nützlich ist.

Bestimmt habe ich wieder gepennt und nicht mitbekommen, wann das neue Sonderheft rauskommt. Drückt doch bitte den Termin nochmal ab, damit ich meinen Kiosk stürmen kann.

So, bleibt schön sauber und grüßt alle Redaktionsmitglieder, Daisy und Brork Euer Sven Wohlgethan aus Rostock

Bezüglich der von Dir gesuchten Games müssen wir Dich leider mit den im jeweiligen Test abgedruckten Bezugsquellen vertrösten: Da, und nur da, sind die exklusiven Teile erhältlich! Das tolle Sonderheft „Poster & Lösungen“ gibt es hingegen an praktisch jedem Kiosk (oder im Shop), und zwar schon seit Ende April. Und der Joystick-Test? Geduld, wir arbeiten dran...

## Geschmack- losigkeit II

1. Weiß dieser Dr.-Lamer-

Dude eigentlich, daß er sich strafbar macht, wenn er einen Titel benutzt? Aber egal, er hat ja den Trost, daß er, wenn er mal stirbt, in den Himmel kommt. Es steht ja sogar in der Bibel: Selig sind die geistig Armen, denn ihrer ist das Himmelreich!

2. Im AJ 4/91 zeigt Ihr auf Seite 35 den nackten Oberkörper einer jungen Frau, auf den Ihr den Kopf einer Seniorin gezeichnet habt. Ich finde sowas hart am Rand der Geschmacklosigkeit, das solltet Ihr anderen überlassen.

3. Wo bleibt Transatlantic? Wohl verschlafen, wie?

4. Es heißt immer, die Nr. 1 der Computermagazine hätte drei Buchstaben. A für Amiga ist mir klar, J für Joker auch, aber wo zum Henker kommt der dritte Buchstabe her?

rätselt Jörg Rolle aus Lübeck

1. Sowas Ähnliches hat die Dame von der Wuppertaler Ärztekammer auch gesagt. Nur, daß der Kerl nun auch noch in den Himmel kommt, das ist uns neu!

2. Wir hätten es ja gern jemand anderem überlassen, aber außer uns wollte es halt keiner machen. Mal ganz davon abgesehen: Am Rande der Geschmacklosigkeit? Potzblitz, wonach hätte es denn schmecken sollen?

3. Nix verschlafen, wir sind putzmunter! Wo das Game so lange bleibt, mußt Du schon die Jungs von ReLine fragen...

4. Alles Blödsinn, wie kann ein Magazin mit drei Buchstaben die Nr. 1 sein? Brauchst bloß mal zu zählen, wieviele Buchstaben bei uns alleine schon die Antwort auf Deinen Brief hat – und im Rest vom Heft gibt's noch viel mehr davon!!!

## Porno Joker

Eigentlich wollte ich Euch meine Moralpredigt ja ersparen, aber anscheinend muß es wohl sein. Guido Kleinhubbert hat nämlich völlig recht: Mehr als Sexisten und Chauvis seid Ihr



nicht. Das fing in AJ 1/91 an, wo auf Seite 59 mit vier leicht bekleideten Damen um Abonnenten geworben wird. In 2/91 ist auf Seite 85 eine üppige Badenixe zu bewundern. In AJ 3/91 werden auf Seite 6 Uschis weibliche Vorzüge genannt, und auf Seite 97 bekommt der Leser „nackte Tatsachen“ zu sehen. All dies gipfelt dann im AJ 4/91 in einer unbekleideten Schönheit beim Jonathan-Test. Eurem Aprilscherz, Larry VI, und noch den hübschen Astrologinnen auf Seite 59!

Deshalb: Ihr benennt Eure Zeitschrift in „Porno Joker“ um, entfernt die Emanzen-seite, bringt jeden Monat ein riesengroßes Hochglanzposter mit irgendwelchen Nackedeis und verlost Fotos von Brigitta bei Preisausschreiben. Für diese tolle superturboaffentittengeile Idee beteiligt Ihr mich mit 20% am Gewinn und gebt mir die Adresse von Uschi (ihren Schwergewicht-Meister-Freund schicken wir in Badehose zum Hanteltraining nach Sibirien). schlägt uns Sebastian Pawellek aus Berlin vor

*Deine Ideen haben schon was für sich, keine Frage! Du darfst aber nicht vergessen, daß Joker-Leser in erster Linie Computer-Freaks sind, da müßte das pornographische Ausklapp-Poster schon etwas anders aussehen. Was hältst Du z.B. von einer splitter-nackten Platine (völlig unbestückt!) als Centerfold? Wenn Du einverstanden bist, steht einer Gewinnbeteiligung nichts mehr im Wege – außer natürlich, daß es vermutlich keine Gewinne geben wird. Wie wär's daher mit einer Verlustbeteiligung? In dem Fall würde Dir Michael vermutlich sogar ein paar Prozent mehr zukommen lassen, sagen wir mal so um die 140...*

### Durchnumeriert

Eigentlich halte ich mich ja nicht gerade für den typischen Leserbriefschreiber, aber mich würde doch mal

interessieren, ob Ihr nur so viele Leserbriefe bekommt, wie Ihr abdruckt? Vielleicht bringt Ihr ja deshalb jeden noch so dümmlichen Brief wie den von Mr. Dude in Eure Mählbox? Zu den Ausführungen des Herrn Dude aus Wuppertal möchte ich sagen, daß mir eine Bevorzugung bestimmter Firmen von Eurer Seite noch nicht aufgefallen ist. Aber wahrscheinlich bin ich ja nur ein Lamer und sollte mein Maul halten, weil ich eh keine Ahnung habe. Ja verdammte Scheiße, was ist denn das überhaupt für eine saumäßig dreckige Art, seine vorlaute Experten-Cracker-Fresse aufzureißen?! Äh, tschuldigung, ist mir bloß so rausgerutscht. Ich kann gegen Eure Tests nichts sagen – allerdings bezweifle ich (ich beziehe mich da auf die Frage in Eurer Antwort, wofür denn das „Doktor“ in Herrn Dudes Pseudonym stehe), daß Euer Dr. Freak jemals promoviert hat. So, jetzt aber...

1. Habt Ihr schonmal gezählt, wieviele Briefe mit nummerierten Fragen bei Euch ankommen?

2. Gibt es seit Bestehen des Jokers eine Mailbox, in der nicht mindestens ein Brief abgedruckt war, der aus den Teilen „einleitendes Schleimen“, „durchnumerierter Fragenteil“ und meistens keinem Schluß besteht?

3. Muß man das machen, damit Ihr die Briefe besser verwalten, statistisch auswerten und in Euer Archiv aufnehmen könnt?

4. Was anderes:

5. Ich möchte Andreas Kopp beruhigen, der Sorge hatte, daß Brigitta mit 70 Jahren nur mit einer winzigen Witwenrente und ohne Zahnpasta-industrie leben muß.

6. Mit Zahnpastawerbung ist's zwar wahrscheinlich nichts mehr, aber mit Produkten wie Kukident-Zwei-Phasen-Reiniger oder Gebiß-Haftercreme kann man auch ein Schweinegeld verdienen.

7. Ehrlich!

8. Nochmal was anderes:

9. Warum hängt dem Joker

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BOMICO-NEWS

### Wußten Sie . . .

... daß es zum Thema „Vietnam“ noch eine Menge zu fragen gibt? Und ein bekannter englischer Programmierer drei Jahre Informationen sammelte, um ein einmaliges historisches Strategie-Spiel zu entwickeln? „NAM“ fordert Sie als Taktiker, Politiker und Medien-Fachmann. Entscheiden Sie über Sieg oder Niederlage und zeigen Sie dem amerikanischen Präsidenten, was Sie hätten besser machen können. „NAM“ ist natürlich mit deutscher Anleitung erhältlich.

... daß auch Genghis Khan vor Problemen stand, die heute noch genauso aktuell sind wie gestern? Regieren Sie ein Imperium von der Donau bis zur Chinesischen Mauer. Aber passen Sie auf: Nicht nur Ihre Reiter wollen kämpfen; auch Ihr Volk will arbeiten, leben und lieben. Und Gegner lauern überall. Doch mit der deutschen Anleitung lösen Sie alle Schwierigkeiten . . .

... daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In „Projekt Prometheus“ dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und natürlich mit deutscher Anleitung sowie Benutzerführung.







steif und fest, daß er das einfach so halten würde, wie das jeweilige Bild besser aussieht – aber wer glaubt das schon? Genau wie Du vermutet auch Michael eine Verschwörung!

## Fragen über Fragen

Letzten November zog ich mir zum ersten Mal Euren Joker rein und komme seitdem nicht mehr los. Weder Entziehungskuren noch sonstwas konnten mich vor immer häufigeren Trips zurückhalten. Und dann kam es, wie es kommen mußte: Ich bestellte mir ein Abo, um von nun an immer high sein zu können...

Ihr seid die Besten, die einzigartigen, die Unfehlbaren... und vor allem: Eure urkomisch zynische Art, Leserbriefe zu beantworten, MUSS unbedingt erhalten bleiben. Ich lache mich immer tot darüber. Euer einziger Schönheitsfehler ist, daß Ihr mit einem solchen Supercomputer wie dem Amiga nur spielt, was ich eigentlich als Unart ansehe.

1. Wieso habt Ihr noch nichts darüber erzählt, daß Brigitta aus dem herrlichen, unbeschreiblich schönen, unvergleichlichen Österreich kommt? Woher ich das weiß? Naja, vor ein paar Wochen habe ich bei Euch angerufen, weil ich Näheres über das Abo wissen wollte. Und wer meldet sich da mit erfrischend dynamischer Stimme? Ja, Brigitta! Endlich gab's mal Ton zum Film! Oder hat da etwa Michael seine Stimme verstimmt...?

2. Wie macht Ihr eigentlich die tollen Screenshots? Mit dem Fotoapparat bestimmt nicht, denn das ist bei mir kräftig in die Hose gegangen. Ich frage, weil ich gerade auch ein kleines Magazin zusammenstelle und dafür natürlich auch Fotos brauche. Aber keine Angst, wer kann schon mit dem Joker konkurrieren?

3. Wieviele von Euren 80.000 Heften pro Monat kommen eigentlich wieder zurück?

4. Für die folgende Frage müßte ich mich eigentlich schämen, aber ich bitte Euch, sie trotzdem ernst zu nehmen und sie auch ernsthaft (zumindest ein wenig) zu beantworten: Was bitte ist ein AD & D Game? Auauau, nicht schlagen!

5. Bei meinem nächsten Anliegen muß ich vorsichtig sein, denn sonst finde ich mich mit einem scharfen Kommentar in Eurer Mailbox wieder: Ein wahnsinnig großer Wunsch meinerseits wäre nämlich, sozusagen als Ferienjob für die kommenden Sommerferien, bei einigen Artikeln mitzuschreiben (verdammt, ich kann schon das Gelächter Eurer Redaktion bis hierher hören). Aber vielleicht, da Ihr ja sowieso dauernd unter Streß steht, könnte ich doch eventuell einmal, wenn es keinem etwas ausmachen würde...

6. In Eurem Impressum steht, daß Ihr Euer Heft in Österreich drucken laßt. Warum liegen dann trotzdem die Auslandspreise so hoch über den deutschen? Wäre es nicht besser, wenn Ihr statt den Joker erst von Österreich nach Deutschland und dann wieder nach Österreich ein- und auszuführen, da etwas ändert? Zweimal Porto und Zoll ist doch paradox!

7. Muß man für Euren Job studieren?

8. Woher habt Ihr den Stoff für den allerersten Joker bekommen? Ich meine, da gab es doch noch keine Leserbriefe, keine Tips und Tricks, keine Firmenkontakte, etc.

9. Vielleicht ist das ja indiscret, aber ich wüßte gerne, wieviel man so bei Euch (netto) verdient?

10. Schöne Grüße an alle, auch an Daisy. Übrigens hat mein Cousin wirklich geglaubt, die Workbench wäre ein Spiel – Ihr habt mit Eurem Aprilscherz die Einsteiger ja ganz schön verwirrt...

schreibt, oder besser gesagt, faxt uns Christian Planckh aus Wiener Neudorf

Besten Dank für's Lob (wer sagt Dir eigentlich, daß wir



## Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C64 Disk
Back to the Future 3	59.95	59.95	—	39.95
Base of the Cosmic Forge	89.95	—	89.95	—
Bard's Tale 3 (dt.)	69.95	—	69.95	39.95
Blue Max - Aces of War	74.95	74.95	79.95	—
Buck Rogers	74.95	—	74.95	59.95
Bundesliga Manager	54.95	54.95	59.95	39.95
Cadaver (dt.)	64.95	64.95	—	—
Champions of Krynn (dt.)	66.95	—	69.95	59.95
Chaos strikes back	64.95	59.95	—	—
Cruise for a corpse (dt.)	—	Vorbestellung möglich!	—	—
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74.95	74.95	74.95	59.95
Das Boot	74.95	74.95	79.95	—
Death Knights of Krynn	—	—	74.95	59.95
Dragon Wars (dt.)	69.95	—	74.95	39.95
Dungeons Master (dt.)	69.95	69.95	—	—
Elvira (dt.)	74.95	74.95	89.95	—
Eye of the Beholder	V.mö.	—	74.95	—
F-15 Strike Eagle II	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	84.95	—
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
Genghis Khan (dt.)	99.00	—	99.00	—
Gold	59.95	59.95	—	—
Golden Age	59.95	59.95	59.95	39.95
Gnat Courts 2	66.95	66.95	66.95	V.mö.
Gumball	59.95	—	74.95	—
Hillstreet Blues	59.95	59.95	59.95	—
Joystick Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	—	—
Kick Off 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle	34.95	34.95	—	—
Kings Quest 5	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	89.95	VGA 99. —
Last Ninja 3	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	—	44.95
Legend of Faerghal (dt.)	69.95	69.95	74.95	—
Lemmings	59.95	59.95	59.95	—
Links (dt.)	—	—	84.95	—
Links Bountiful o. Firestone Course	—	—	35.95	—
M1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	—
Megatraveller I	—	—	84.95	—
Mig-29 (dt.)	79.95	79.95	79.95	—
Nem (dt.)	74.95	74.95	89.95	—
Navy Seals	59.95	59.95	59.95	39.95
PGA Tour Golf (dt.)	59.95	—	69.95	—
Platoon (dt.)	59.95	59.95	59.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	—	—
Pool of Radiance (dt.)	69.95	—	69.95	59.95
Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	—
Railroad Tycoon (dt.)	174.95	174.95	89.95	—
Red Baron	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	89.95	VGA 99. —
Silent Service 2 (dt.)	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	84.95	—
Sim City (dt.)	76.95	76.95	76.95	49.95
Sim Earth (dt.)	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	99.00	—
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	89.95	—
Speedball 2	59.95	59.95	—	—
Super Monaco Grand Prix	59.95	59.95	—	39.95
SWIV	59.95	59.95	—	39.95
Their Finest Hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	—
The Secret of Monkey Island	69.95	69.95	89.95	—
The Secret of Monkey Island (VGA)	—	—	89.95	—
Trans World	66.95	66.95	74.95	44.95
Turrican 2	59.95	59.95	—	39.95
Ultima 5	74.95	74.95	74.95	59.95
Ultima 6	Vorb.mögl.	Vorb.mögl.	79.95	59.95
Warlords	66.95	—	66.95	—
Wing Commander	Vorb.mögl.	—	74.95	—
Wing Com. Secret Missions	—	—	39.95	—
Wolfpack (dt.)	79.95	—	89.95	—

\* Bei Angebotspreis noch nicht lieferbar  
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich  
V. mö. = siehe oben

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar + Uhr)	99,-
2. Laufwerk für Amiga (3,5")	169,-
Sound Blaster (dt.)	349,-
Adlib-Karte (dt.)	249,-

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.  
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).  
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.  
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

**Andreas Bachler • Computersoftware**

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631



mit dem Amiga nur spielen?) und frisch ans Werk, wir wollen ja noch vor Mitternacht ins Bett:

1. Wir genießen uns nicht, es zuzugeben: Brigitta ist eine von Deinen Landsmännern, äh Mannsweibern, äähh Lanzfrauen. Naja, jedenfalls ist sie (gebürtige) Österreicherin.

2. Doch, wir machen alle Aufnahmen mit einem stinknormalen Fotoapparat. Wie's geht, steht in der Ausgabe 10/90 („Prof-Screenshots leicht gemacht“). Nachbestellen? Nachbestellen!

3. Mittlerweile ist schon wieder alles anders: Die Druckauflage beträgt jetzt bereits etwa 120.000 Exemplare, davon werden ca. 85.000 tatsächlich verkauft.

4. AD & D Games sind Rollenspiele, die auf dem populären Live-Rollenspielsystem „Advanced Dungeons & Dragons“ beruhen.

5. Man sagt zwar, Platz ist in der kleinsten Hütte – aber in einer Hundehütte? Nein, im Ernst: Leider haben wir keine Ferienjobs zu vergeben, sorry. Aber mitschreiben kannst Du unsere Artikel natürlich gerne – wenn Du jemand hast, der sie Dir diktiert...

6. Aus Gründen des Vertriebs und auch des Finanzumtes, müssen wir nunmal Eulen nach Athen tragen. Will heißen: Da wir ein deutscher Verlag sind, ist der Re-Import nach Österreich und

damit ein etwas höherer Verkaufspreis leider unumgänglich.

7. Nö, aber manchmal hilft's!

8. Spiele gah es gottlob auch schon zu Zeiten unserer Erstausgabe. Und wo Spiele sind, da sind auch Tips nicht weit...

9. Sehr unterschiedlich, auf jeden Fall nicht genug.

10. War der Aprilscherz nun verwirrend, oder im Gegenteil? Diskutier das doch bitte mal mit dem Matthias aus...

## Rechenexempel

Hier eine kleine Rechnung zum Thema Raubkopien:  
1 Original-Spiel = 80 DM  
80 DM = ca. 30 Disketten  
30 Disketten = ca. 20 raubkopierte Spiele

So, jetzt grübeln wir mal, warum raubkopiert wird... schreibt Deep from AOV

Grübel, grübel – also, wir kommen einfach nicht drauf! Aber soviel wissen wir: Sachen, die man sich widerrechtlich aneignet (Geld, Autos, Uhren, Software...) sind meistens ziemlich preisgünstig. Und das allein ist wirklich Grund genug?

## Hallo, Ihr Säcke!

1. Schon mal ins Know How geguckt? Also, ich finde, daß die Cheats am Stück

geliefert werden sollten, nicht so wie bei Saint Dragon! Außerdem finde ich, daß Brigitta eh schon so wenig zu tun hat (außer Kaffeekochen), daß sie ruhig das Know How hätte weitermachen können.

2. Ein Name für die Girl-Seite wäre doch eventuell: Brigittas aktuelle Haarspaltereien.

3. Frage zum CD-Rom (oder so ähnlich): Wird es dafür auch Leerdisk geben? Wenn ja, was sollen die kosten?

4. Briefe wie die „Kettenreaktion“ könnt Ihr ruhigen Gewissens wegschmeißen. Wieso zum Geier zerreißen Isoldes Brüder die schönen Hefte? Sind die irre?

5. Echt beschissenes Outfit, Michael (Editorial 5/91).

6. Deine Meinung, lieber Michael, ist mir scheißegal.

7. Der Shop bräuchte mal wieder neue Artikel. Wie wär's mit dem Joker in Originalgröße zum Aufblasen? Oder der Joker als Schreibtischleuchte? Die Joker-Briefmarke wäre ja der Hit, aber was die Post wohl dazu meint?

8. Was trägt der Joker an Feiertagen für Klamotten? will Andreas Schmidt aus Recklinghausen wissen

Den Fehler im letzten Know How haben wir diesmal natürlich berichtigt (sooo sorry!), die Haarspalterin Brigitta läßt ausrichten. Du

sollst kurz ins aktuelle Betriebsgeheimnis gucken, und der Mann im „beschissenen Outfit“ sagt, Du bräuchtest Dich nicht zu grämen. Deine Meinung wäre für ihn auch nicht unbedingt die Bibel. Für den Joker ist jeder Tag ein Feiertag, aufgeblasen ist er ohnehin schon (daher auch für eine Briefmarke zu voluminös) und für eine Leuchte ist er nicht hell genug. Bleibt die CD: Direkt auf Laser-Disk bzw. CD wird man wohl nicht absaven können, aber es ist geplant, entweder Speichermöglichkeiten auf Normal-Disks oder zumindest ein Paßwortsystem in die Spiele einzubauen. Alles klar, Du Sack?

## Endlich Schluß?

Noch lange nicht! Zumindest dann nicht, wenn Ihr uns weiterhin so fleißig Lob, Kritik und Anregungen in Form von Leserbriefen zukommen laßt. Wer RÜCKPORTO (Ausländer holen sich am Postamt einen Internationalen Antwortschein) beilegt, bekommt von uns sogar persönlich Antwort – sofern wir das Werk nicht hier abdrucken. Auch wenn Ihr Probleme habt, die richtige Adresse lautet immer:

Joker Verlag  
Mailbox  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### A 500 512 K 129,-

512 K Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsh. Anl., eig. Herst. 1 Jahr Gar., ab Lager

### JOYMO 49,-

electr. Joystick/Maus, Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. TTL-6520 komp. umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD-Technik im Gehäuse, keine Spinnung!

### A 2000 66 MB 899,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 mbs, 440 KB/s, komp. form., steckt auch FFS/PC/AT, 440 KB/s, Kickstart: Test 2+, 31 MB Low Cost Version 688,-

### EIZO 9060 SZ

14" Colormultisync, 820 x 620, 0,28dots, strahlungsarm, voll entsp. Amiga Test! sehr gut, anschlussfertig

### ASSS 95,-

2 Stereoboxen, eingeb. Verst., Lautst. regelbar, abschaltb., für alle Multisyncs, z. B. Eizo 9060 SZ

20 MB A 2000 Autobootfilecard, FFS, partitionierbar für XT/AT Autoboot ohne Disk f. 1,2/1,3, wie vor, jedoch 30 MB RLL  
Fujitsu DL 1100 24 Nad., Test sehr gut, ab Lager Color/SW  
NEU! DL 900! Der kleine Bruder des DL 1100/DL 1200  
Philips CM 8833-II Amigacolormon., inkl. Amigakabel  
Anschlußkabel Amiga an CM 8833-II (SUB-D 9-pol.)  
Anschlußkabel Amiga an Multisync 9-pol. SUB-D Modell angeben  
A 500 512 KB Erweiterung f. abschaltbares Modell auf dem deutschen Markt, akkugepufferte Quarzuhr, justierbar, 100% komp. eigene Herstellung, 1 Jahr Garantie, ab Lager lieferbar  
NEC 1037A, ext. 3,5" AmigaIw., 100% komp., abschaltbar eig. Herst., Sonderkabelänge bis 1,5 m Aufpreis nur 15,-  
Colorkit für NEC P 60 o. P 70 + baugl.  
Netzteil für A 500 Original Commodore Ismet Germany  
Comp. Pro Joystick, Star 5000, Blau & Silber, Slow m.  
Druckerkabel A 500, 2000, 2500, 3000 (3 m Vers. 29, 90)  
Nullmodemkabel für div. Games zum Betrieb mit 2 Computern, 3 m  
RS 232 Verlängerung 25-pol. 1:1, St./St., Bu./Bu., St./Bu. 2 m  
A 520 Commodore TV Modulator kpl. inkl. Kabel  
Diskettenaufl. 3,5" 140 St., 70 x 70, endlos, Perfor. selbstkl.

499,-

599,-

649,-

49,-

49,-

129,-

209,-

129,-

174,-

44,-

19,-

29,-

19,-

74,-

14,-

Dataphon S 21 D 2 Akustikkoppler, 300 Baud mit FTZ  
Wie vor, jedoch 0 21/23 D zusätzl. 1200 Baud, BTX  
150er 3,5" Mediadiskbox, doppelreihig, ausziehbar, schwarz  
Stab. Steckernetzteil 1,5-12 V, 1 A, max. 18 W  
Wie vor, jedoch 300 mA, unslab, 1,5-12 V  
Deinterlace für A 2000 B+C Mod  
Quantum Harddisk ab Lager! Auch 1 Zoll Bauhöhe lieferbar  
Amiball, Amiga Trackball, 100% Mousekomp., 3 Mikroschalter  
Evol. II SCSI Contr. mit 52 MB Quantum HDD, kpl. form.  
Monitorständer für alle 14" z. B. 1081/4, CM 8833  
Gameplayadapter, 4 Spieleadap. für Prp. die softwaremäßig Port 3+4 über den Parallelport abfragen, inkl. Anl., ohne Software  
Documentum V 2.0 Textprogramm sowie Butler für Amiga  
Druckerständer bis A3, 2-teilig, sehr stabil, amigafarben  
Luftpolstertaschensortiment, weiß, div. Größen, 20 St. nur

249,-

379,-

44,-

29,-

13,-

499,-

179,-

999,-

36,-

39,-

25,-

9,-

AHS-GmbH  
Laden: Schirngasse 3-5,  
Postfach 100248  
6360 Friedberg 1,  
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN  
Elektronik

AHS

Versand: UPS-NN o. Post-NN + Vkl-Anteil, Scheck + Z., Barvorkasse frei Haus, Lagermäßig über 11.000 versch. Electronic-, Hard-, Softwareteile





**Sei kein Schlappo  
- nimm ein Abo!**

**Würdet Ihr auch am liebsten tagein, tagaus vor Freude tanzen? Nein? Dann wird es höchste Zeit, mal ernsthaft über ein Joker Abo nachzudenken!**

Inzwischen weiß das jedes Kind: So ein Abo sorgt einfach für mehr Lebensqualität! Monat für Monat bringt ein sorgfältig ausgesuchter Postbote das druckfrische (und liebevoll verpackte) Joker-Heft direkt ins Haus. Und das in aller Regel ein paar Tage bevor das Exemplar am Kiosk ist! Kein end-

loses Warten vor dubiosen Verkaufsstellen mehr, nie wieder sich darüber ärgern müssen, daß der Kioskbesitzer mit den ganzen Joker-Heften durchgebrannt ist – nur noch Jubel, Trubel, Eierkleid...

Es ist schon unglaublich, wieviel Freude und seliges Wohlbefinden sich hinter

diesen kühlen Zahlen verbirgt: Für nur 60,- DM (Ausland: 72,- DM) gibt's ein Jahr lang (10 Ausgaben) den Joker frei Haus. Wer schon ein Abo hat, kann sich ein Vollpreis-Game verdienen, indem er einen neuen Abonnenten wirbt (der Neuabonnent braucht nur Namen und Adresse des

Werbers auf seiner Bestellung vermerken). Ach ja: Unser Foto wurde übrigens bei der letzten Jahresversammlung des „Glückliche Joker Abonnenten E.V.“ aus Fuhlsbüttel geschossen...



Bitte einsenden an:  
**JOKER-VERLAG**  
Abo-Verwaltung  
Untere Parkstraße 67  
D-8013 Haar b. München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: /

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorkasse: ☐  
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐  
Nr. 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!



Lang genug hat's ja gedauert, bis der Nachfolger des Falken den Weg zum Amiga gefunden hat – ist die Umsetzung nun wenigstens entsprechend?

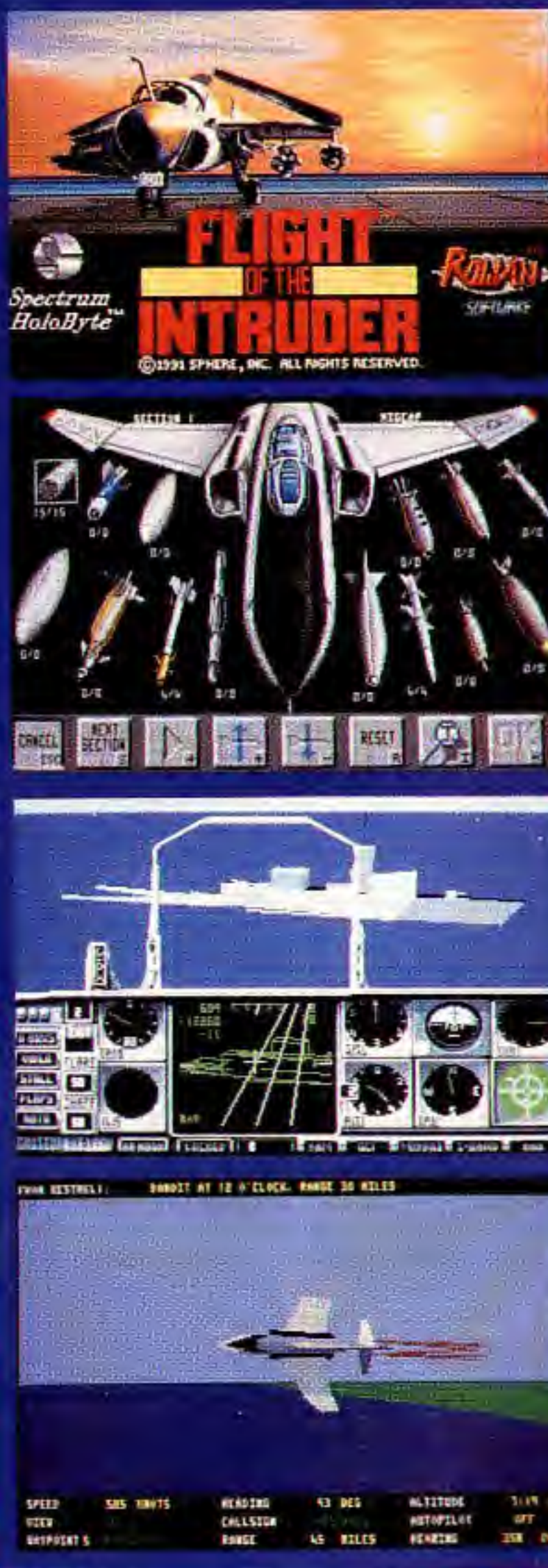
Keine Frage: Das Teil ist jede Sekunde wert, die wir darauf warten mußten!

**Der Amiga Joker meint:**  
Wow – Flight of the Intruder ist eine Simulation aus dem Bilderbuch!

Genau genommen bekommt man hier gleich zwei Flugsimulationen, denn die Versoftung von Stephen Coonts Bestseller hat neben der A-6 Intruder auch eine F-4 Phantom zu bieten. In Anlehnung an die Romanvorlage wird praktisch der gesamte Luftkampf über (Nord-) Vietnam simuliert – und zwar in allen Einzelheiten! Realismus bedeutet diesmal nicht nur detailgenaue Cockpitgestaltung und wirklichkeitsgetreues Flugverhalten, sondern auch daß der eigene Flieger den gegnerischen MiGs nicht in allen Lebenslagen überlegen ist, daß man die „Rules of Engagement“ zu beachten hat (erst identifizieren, dann schießen!), und vor allem, daß hier keine Solisten gefragt sind – um die Missionen erfolgreich zu absolvieren, will oft die Zusammenarbeit von bis zu acht Maschinen koordiniert sein! Die beiden Hauptdarsteller sind auf einem Flugzeugträger stationiert, von wo aus die Intruder hauptsächlich zu Bombardierungseinsätzen startet, während die Phantom ihr dabei meist Begleitschutz geben muß. In

der Praxis sieht das dann so aus, daß z.B. je zwei Gruppen von Phantoms und Intruders unterwegs sind, um gemeinsam einen vietnamesischen Flughafen anzugreifen. Mit ein paar der F-4 Piloten kümmert man sich um feindliche Abfangjäger, die übrigen begleiten einstweilen die erste Intrudergruppe, deren Aufgabe es ist, Radaranlagen und Flakstellungen des Gegners auszuschalten – die zweite In-

trudergruppe bombardiert schließlich das eigentliche Ziel. Klar, es gibt auch einfachere Aufgaben, wie etwa Aufklärungsflüge mit einer einzelnen F-4, aber der Großteil der Einsätze erfordert viel strategisches Denken und Handeln. Für seine Mühen wird der Spieler denn auch reich belohnt: Es gibt Waffen und Ziele im Überfluß, ein sehr komplexes Szenario, Realismus in jeder Hinsicht und



Optionen ohne Ende – Video- und Fotoaufnahmen, Zwei-Spieler-Modus per Data-Link (sowohl gegeneinander als auch miteinander), Innen- und Außenansichten in allen Varianten, Autopilot und Zeitraffer, ja sogar Missionen darf man sich selbst zusammenbasteln! Entsprechend gigantomanisch ist auch die Tastaturbelegung ausgefallen: In der Anleitung sind jene Tasten auf dem Keyboard besonders hervorgehoben, die nicht mit irgendeiner Funktion belegt sind...

Steuern kann man die Kisten aber auch mit Joystick oder Maus, ganz vorzüglich sogar. Die Grafik ist selbst auf der höchsten Detailstufe noch erstaunlich schnell und steht der VGA-Version nicht nach, ein paar der Screens wurden sogar neu gezeichnet. Selbst der Sound ist am Amiga hervorragend, die exzellenten FX erinnern ein bißchen an „F-16 Falcon“. Der langen Rede kurzer Sinn: Wer die Einarbeitung in ein hochkomplexes Programm nicht scheut, findet mit Flight of the Intruder die Simulation seiner Träume! (mm)



#### Flight of the Intruder

Grafik:	92%
Sound:	83%
Handhabung:	90%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	91%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Spectrum HoloByte/Mirrorsoft

Genre: Simulation

Spezialität: Sehr gute deutsche Anleitung, Keydisk-Kopierschutz, bei 1MB mehr Features.





Wenn Terroristen sämtliche See- und Luftwege unsicher machen, wie kommt dann wichtige Fracht an die richtige Adresse? Domarks Automaten-Umsetzung weiß Rat: Bewaffnete Schnellboot-Kuriere müssen her!



Pilot und Boot sollen insgesamt 31 Level durchmessen, die in je neun Missionen unterteilt sind. Während man also z.B. Queen Lisbeth die geklauten Kronjuwelen wiederbringt, geht's durch Flüsse, Küstenlandschaften und das offene Meer – bloß schaut's halt irgendwie überall gleich aus. Unterwegs bekommt man es mit feindlichen Schiffen, Minen, Baumstämmen usw. zu tun, außerdem entpuppt sich der Antrieb als extremer Spritoholiker. Und wenn's Benzin alle ist, darf man sich von einem der drei Bildschirmleben verabschieden! Aber fürsorgliche Gegner hinterlassen Fuel-Kristalle, sobald man so frei war, sie abzumurksen; auch der Einsatz der (anfänglich vier) Boost-Raketen hilft bei leerem

Tank noch ein Stück weiter. Eigentlich sind die Boosts jedoch für kurzfristige Höchstgeschwindigkeiten gedacht, dazu gibt's noch Extrawaffen (Flammenwerfer, Uzi, Bomben, etc.) und Bonussequenzen, aber kein Zeitlimit.

Leider alles kein Grund zur Freude: Die Landschaft

ruckelt übel vor sich hin, und das Steuerungsprinzip ist auch nicht so das Gelbe. Überhaupt reagiert der Kahn ziemlich verschlafen auf den Stick, gelegentlich bleibt er sogar einfach stehen und wartet, bis der Amiga nachgeladen hat. Dazu macht die Bordkanone alle Extrawaffen überflüssig, so-



bald das Dauerfeuer eingeschaltet wird. Musik und FX klingen zwar hektisch, können den Kapitano aber auch nicht mehr aus dem Tiefschlaf reißen – wenn es nach dem Unterhaltungswert geht, müßte Hydra eher Hydrant heißen... (jn)



#### Hydra

Grafik:	49%
Sound:	58%
Handhabung:	38%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	44%
Red. Urteil:	38%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 49,- DM	
Hersteller: Domark	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disketten, englische Anleitung, Highscores werden nicht gespeichert.

## Mitarbeiter gesucht!!!

### UBI SOFT GMBH

sucht für seine neue Niederlassung in Deutschland  
einen Vertriebs-/Marketingleiter

#### Profil:

- Erfahrung im Verkauf von Spielprogrammen im Einzelhandel bzw. in einem Softwarehaus oder Erfahrung in einem Fachmagazin
- Gute Kenntnisse des Marktes der Spielprogramme – Computerspiele und Cartridges – in Deutschland
- Sehr solide Englischkenntnisse
- Gute spielerische Fähigkeiten auf Computern und Konsolen
- Grundkenntnisse in der Programmierung

#### Arbeitsfeld:

- Kooperation mit UBI G.B., UBI Frankreich und UBI U.S.A.
- Beratung über Produkte für den deutschen Markt
- Suche nach Produkten für den europäischen und amerikanischen Markt
- Geschäftsabwicklung mit Kaufhäusern, um den Vertrieb unserer Produkte durch unsere Distributoren zu gewährleisten

Detaillierten Lebenslauf an:

**UBI Soft France, Attn: Jan Schauder, 8-10, rue de Valmy, 93100 Montreuil-sous-Bois**

Tel: 00 33 / (1) 48 57 65 52 · Fax: 00 33 / (1) 48 57 07 41



# GERM CRAZY

Das ist wirklich mal was Neues: Eine Konfliktsimulation – nur mit der kleinen Besonderheit, daß das Schlachtfeld ein menschlicher Körper ist!

Das Leben eines Jungen soll gerettet werden, dessen Körper von Bakterien und Viren im wahrsten Sinn des Wortes „aufgezehrt“ wird. Die kleinen Plagegeister kämpfen an insgesamt 24 Fronten – ob an den Beinen, am Herz oder gar im Gehirn, überall muß den Killerkeimen Einhalt geboten werden (man darf die Krisenherde aber auch einschränken). Zu diesem Zweck können Pillen, Spritzen und andere Medizinbomben verabreicht werden; dafür braucht man aber Geld, und das ist nur beschränkt vorhanden. Oder man begibt sich direkt an den Ort des Geschehens und bekämpft die Bakterientruppen mit Antikörpern. Hier ist der kritische Punkt die verfügbare Energie, die man zur Bildung der Immunstoffe benötigt. Und

nur wenn der Patient nicht allzu große Schmerzen leidet, weder zu müde, noch zu hungrig ist, hat er eine echte Chance auf Genesung! Die Handhabung ist nicht gerade einfach, was weniger an der durchaus praktischen Maus/Iconsteuerung

als an der Komplexität des Programms liegt: Es gibt alleine 30 verschiedene Antikörper, die produziert, verteilt, repariert und wieder eingesammelt werden müssen, dazu kommen zahllose Icons für Medikamente, Nahrungsmittel, Behandlungsmöglichkeiten und und und...

Grafisch ist der Medizin-Krimi kaum weltbewegend,

aber doch recht ordentlich. Sound ist dagegen absolute Mangelware (von der Titelmusik einmal abgesehen). Wer also mal ein Strategical der ganz anderen Art kennenlernen möchte, sollte sich Germ Crazy in der nächsten Software-Apotheke zeigen lassen.

(Hugh Myashirov)



## Germ Crazy

Grafik:	61%
Sound:	32%
Handhabung:	59%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 74,- DM

Hersteller: Electronic Zoo

Genre: Strategie

Spezialität: Codeabfrage, die Anleitung unseres Testmusters war wenig überzeugend.

# GHOST BATTLE

Wenn schonmal ein hübsches Mädchen bei einem Game mitmachen darf, dann wird es meist von grimmigen Unholden entführt, in einen finsternen Kerker gesteckt und muß dann endlos warten, bis der Spieler in den letzten Level vorgestoßen ist...

So auch bei Thalions neuem Actionadventure, aber hier weiß das darbenende Fräulein wenigstens, warum es darbt: der Held ist ein knackiger Bodybuilder im kleidsamen Muskelshirt! Unser Schwarm aller Friseurinnen läuft nun mit wiegendem Gang durch eine horizontal scrollende Welt voller dunkler Wälder, düsterer Friedhöfe und modriger Verliese. Drückt man kurz auf den Feuerknopf, wirft er mit Steinen um sich, drückt man etwas länger, schleudert er seinen Widersachern eine

Bombe ins garstige Monstergesicht. Den Rest der Zeit verbringt er mit dem Herumklettern auf Leitern und dem Einsammeln von Schlüsseln oder Schatztruhen. Kurz und gut, er benimmt sich so, wie sich das in einem ordentlichen „Ghosts'n Goblins“ Clone nun mal gehört!

Aber trotz flüssig animierter Sprites und hübsch gestalteter Landschaften (sehr detailliert gezeichnet, nur ein wenig blaß) läßt der Spielspaß zu wünschen übrig. Es hapert am Gameplay: Das Bombenwerfen z.B. wäre ja eine recht nette Idee, aber wenn man mehrere Sekunden den Feuerknopf drücken muß, um die Dinger zu aktivieren, verzichtet man in der Praxis lieber drauf. Auch die Kollisionsabfrage ist nicht gerade ein Meisterwerk, und oft kom-

men die Gegner so unfair daher, daß an Ausweichen nicht mehr zu denken ist. Bei Lichte betrachtet, erweist sich der Geisterkampf also trotz der gelungenen Präsentation (Musik von Jochen Hippel) als ein eher mittelmäßiges Spielchen.

(C. Borgmeier)



Eine „durchgeistigte“ Angelegenheit...



## Ghost Battle

Grafik:	72%
Sound:	73%
Handhabung:	49%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	55%

Variabel

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Thalion

Genre: Action

Spezialität: Drei Schwierigkeitsgrade, Highscoreliste, deutsche Anleitung.



# Spirit of Adventure



SCREEN

MADE IN GERMANY

**EINE ALTE RELIGION,  
EINE FURCHTBARE DROGE, EINE GEWALTIGE MACHT  
... DER KAMPF BEGINNT ...**

**AMIGA**

**ATARI**

**BOMICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BOMICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel.: 061 07/62067

**C 64**

**PC**

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97



# Logical

Der Amiga Joker meint:  
Logical ist durchdacht  
und ungeheuer spielbar  
- endlich wieder eine  
originelle Tüftelei!

Nomen est Omen - es darf  
wieder geknobelt werden.  
Zur Abwechslung geht's dies-  
mal nicht um Steinchen,  
stattdessen gibt es hier Mur-

meln, Röhren, Scheiben und  
jede Menge Tüftelspaß...

Sinn und Zweck der Veran-  
staltung ist es, bunte Mur-  
meln unter Zeitdruck schön  
ordentlich auf diverse Dreh-  
scheiben zu verteilen. So-  
bald eine Scheibe mit Mur-  
meln gleicher Farbe gefüllt  
ist, explodiert sie; sind alle  
Scheibchen hochgegangen,



Durch diese hohle Röhre muß er kommen...

ist der Level gelöst, und man  
darf mit den nächsten 98  
weitermachen. Nun lassen  
sich die Kuller aber nur  
transportieren, indem man  
sie durch Verbindungsrohre  
zwischen den drehbaren  
Sammeltellern hin- und her-  
schleust. Da beginnt das  
Köpfchen oft ganz schön zu  
rauchen! Weil es aber nicht  
nur rauchen, sondern richtig  
qualmen soll, haben die Pro-  
grammierer noch massen-  
haft tückische Features ein-  
gebaut: Türen, die nur Ku-  
geln einer bestimmten Farbe  
durchlassen, Einbahnstra-  
ßen, „Murmelfarbenände-  
rungsanlagen“, Teleporter -  
alles in allem genügend Ge-  
meinheiten, um die Motiva-  
tion in schwindelerregende  
Höhen zu treiben!  
Die Grafik ist naturgemäß  
wenig abwechslungsreich,  
der Sound weiß da schon  
eher zu gefallen: Die Knobe-  
lei wird von schöner Musik  
und passenden FX begleitet.  
Die Handhabung ist sogar  
über jeden Zweifel erhaben,  
eine hervorragend gelöste  
Maussteuerung macht den  
Umgang mit den vertrack-

ten Murmeln zum reinsten  
Vergnügen. Rechnet man  
jetzt noch den ausgeprägt  
hohen Suchtfaktor hinzu,  
kann es eigentlich nur ein  
Fazit geben: Logical ist eine  
der schönsten Tüfteleien seit  
langem - für Freunde des  
Genres ein absolutes Muß!  
(C. Borgmeier)



## Logical

Grafik:	58%
Sound:	71%
Handhabung:	83%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	85%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Rainbow Arts  
Genre: Strategie

Spezialität: Levelcodes und  
Editor zum Erstellen eigener  
Knobelscreens.



# Magic Serpent

Ein Wurm windet sich durch  
allerlei Labyrinth, futtert  
das herumliegende Obst und  
wird dadurch immer länger -  
es sei denn, er beißt sich  
versehentlich in den  
Schwanz. Kommt Euch be-  
kannt vor? Uns auch!  
Das Spielprinzip hat ja auch  
einen Bart, der noch erheb-  
lich länger ist, als das nim-

mersatte Würmchen jemals  
werden kann: Zocker-Vete-  
ranen kennen es unter dem  
Namen „Nibbly“, und wer  
mehr als fünf PD-Disketten  
daheim hat, dürfte so ein  
Game auch bereits in mehr-  
facher Ausführung besit-  
zen...  
Schimpf und Schande also  
über Software 2000, die uns



so einen alten Kalauer als  
brandneues Spiel andrehen  
wollen. Zu ihrer Ehrenret-  
tung sei aber gesagt, daß das  
Würmchen-winde-dich-  
Spielchen ganz nett ausge-  
stattet ist und - Bart hin  
oder her - durchaus Spaß  
macht. Es gibt insgesamt  
100 Labyrinth, die sich  
durch die Lage der Wände  
und deren Ausgestaltung  
unterscheiden. Da muß man  
sich durchfüttern, und zwar  
innerhalb eines von Level zu  
Level immer knapperen  
Zeitlimits, und ohne mit sich  
selbst zu kollidieren (sonst  
ist eins der fünf Leben  
futsch). Das gefräßige Tier-  
chen hört recht gut auf alle  
Stickkommandos, und ne-  
ben einem Radarschirm  
zum Peilen der Wurmlage  
werden diverse Extras gebo-  
ten: Uhren geben Zusatz-  
zeit, kleine Hackebeilchen  
verkürzen den Wurm, und  
Teleporter teleportieren  
munter vor sich hin.

In Sachen Präsentation ist  
Magic Serpent nicht gerade  
eine Offenbarung: Das  
Scrolling ruckelt leicht, die

Grafik ist von klassischer  
Schlichtheit, und während  
des Spiels gibt's keine Musik  
zu hören, sondern nur Ge-  
räusche. Aber Spaß macht's  
halt trotzdem, und wem PD-  
Games zu billig sind, der  
kann sich's ja kaufen.  
(C. Borgmeier)



## Magic Serpent

Grafik:	38%
Sound:	48%
Handhabung:	65%
Spielidee:	18%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger  
Preis: ca. 59,- DM  
Hersteller: Software 2000  
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei-Spieler-  
Modus (nacheinander),  
Highscores werden gesaved.



# MIAMI CHASE

Miami ohne Vice, das wäre ja wie Erdbeer ohne Eis! Es ist also kaum überraschend, daß der neueste Low Budget Streich der Code Masters sehr viel mit Edelbullen, Drogendealern und schnellen Autos zu tun hat. Wie gut er ist – das ist die Überraschung!

Don Ferrari heißt nicht nur so, er fährt auch einen – praktischerweise ein Modell, das nicht nur ballern, sondern mit ein paar Extras ruckzuck zu einem halben Panzer hochgerüstet werden kann! Don braucht dieses Monstrum auf Rädern natürlich nicht, um damit harmlose Manta-Fahrer zu erschrecken, sondern weil er bei der D.E.A. arbeitet, der „Drug Enforcement Agency“. Steigen wir also ins Killerauto und unterstützen den Gesetzeshüter bei seinem nimmermüden Kampf gegen Floridas Drogenmafia...

**Der Amiga Joker meint:**  
Miami Chase – wer noch günstiger an ein gutes Spiel kommen will, muß es klauen!

Fünf Verfolgungsjagden stehen am Dienstplan, die alle durch das labyrinthische Straßengewirr von Miami führen. Gut versteckt zwischen Baseballplätzen, Strand, Eisenbahnunterführungen und kleinen Parks treiben sich unzählige Dealer herum, die man umballern oder einfach aus dem Spiel schubsen kann (im wahrsten Sinn des Wortes!). Um Verkehrsvorschriften braucht man sich dabei nicht zu kümmern, viel wichtiger ist es, sich gelegentlich per Radar-Scanner über den aktuellen Standort der Gegner zu informieren. Vorzustellen hat man sich so eine Ganoven-Treibjagd etwa wie die Miami Vice Variante von „Super Cars“: Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt, es gibt ein Zeitlimit, Extras zum Aufsammeln oder Kaufen (Minen, Turbo, bessere Reifen, bessere Steuerung, etc.) und auch so eine Art Endgegner mit besonders stabilem Gangstermobil.

Grafik, Sound und Steuerung sind bei alledem fast schon zu gut für ein Low Cost Game! Die Level sind detailliert gezeichnet und abwechslungsreich gestaltet, es gibt etliche Grafikgags, Zwischenbilder und vieles mehr. Auch gescrollt wird – trotz voller PAL-Ausnutzung – absolut perfekt. Während der Fahrt erklingen wahlweise anheizende Melodien oder gute Effekte, aber die Krönung ist die vorbildliche Joysticksteuerung: nach zweiminütiger Eingewöhnung beherrscht man seine Karre instinktiv! Etwas nervig ist



auf Dauer nur, daß jedesmal, wenn man ein Polizeiauto rammt, der immergleiche Zwischenscreen-Cop auftaucht, um sich für seine dreiste Unterbrechung der Gangsterjagd zu entschuldigen. Desgleichen läßt sich das



## Miami Chase

Grafik:	79%
Sound:	75%
Handhabung:	86%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	96%
Red. Urteil:	83%
Für Anfänger	
Preis: ca. 29,- DM	
Hersteller: Code Masters	
Genre: Action	

Intro nicht abbrechen, welches so ausführlich geraten ist, daß es gleich eine ganze Disk für sich alleine beansprucht. Wie bitte? Richtig gelesen, hier gibt's tatsächlich ein Zwei-Disketten-Game für nicht mal 30,- DM!

Daß man sich so ein megagutes Spiel zu einem derart konkurrenzlosen Preis nicht entgehen lassen sollte, ist klar – warum wird Miami Chase also nicht mit einem Hit gekürt? Einzig und allein, weil geübte Drogenfahnder das Game in einer Sitzung durchspielen können. Aber das sollte den durchschnittlichen Don Johnson nicht weiter stören... (mm)

**Spezialität:** Englische Anleitung, Highscores werden nicht gesaved, Zwei-Spieler-Modus (nacheinander).



# TOP AMIGA HARD- UND SOFT

## ABC-SOFT-SERIE

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer Serie zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich auf Viren überprüft.

# 5,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette, bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-Disketten geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

## Best. Nr. DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch
- 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
- 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
- 012 DME-EDITOR in deutsch konfiguriert!
- 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
- 025 NOFASTMEM, resetfest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
- 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenches, deutsch
- 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
- 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
- 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
- 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Access V1.4, AZComm u. Comm
- 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup)
- 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
- 050 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett in deutsch!
- 066 18UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
- 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
- 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datencruncher!
- 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
- 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
- 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, deutsch
- 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
- 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB Speicher!
- 074 DISKOPTI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten!
- 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen komplett in deutsch
- 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibblecopy, Checkdisk, Speedtest u.s.w. Deutsch. Der Hit!
- 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound u. Grafik-einbindung, sehr umfangreich mit deutscher Anleitung!
- 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebiger Erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag, deutsch!
- 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
- 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch



## SPIELE / UNTERHALTUNG

- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit deutscher Anleitung
- 005 TETRIX der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
- 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
- 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und möglichst 3 Diskettenlaufwerke, 3 Disk. DM 15,-
- 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
- 014 XYTRONIC intergalaktische Handelssimulation, deutsch
- 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
- 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
- 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch. Benötigt 1 MB-Speicher
- 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation
- 023 WERNER-GAME das Flaschier-Spiel
- 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk. DM 10,-
- 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
- 035 MONOPOLY, deutsch
- 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
- 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung
- 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele mit deutscher Anleitung
- 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
- 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
- 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
- 052 CAR Autotenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
- 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
- 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
- 080 MOONBASE ein Weltraumspiel
- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch. Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!



- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Spiel mit einem Bällchen und 2 Bechern. Die Becher werden verschoben und der Spieler muß erraten, wo sich das Bällchen befindet. Digitalisierte Filmsequenzen, einfach super! Benötigt 1MB-Speicher
- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch, PD-Hit!
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Layeditor, deutsch
- 092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielerisch!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelssimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubeln. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und
- 105 TETRIS mit Zweispielermodus
- 106 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, bei dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 107 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 108 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 109 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulderdash-Variante
- 110 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 111 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik!



**LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD neutral inkl. LABEL**  
 10 St. DM 8,90    50 St. DM 43,50    100 St. DM 84,-    500 St. DM 395,-

- 3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 ..... DM 129,-
- 3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar DM 145,-
- 5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks .... DM 189,-
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf
- 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar ..... DM 79,-
- 2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschb. DM 299,-
- 8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt ..... DM 399,-
- 68030 TURBOKARTE original Commodore mit 68882 Coprozessor, 25 MHZ, 2 MB-FAST-RAM ..... DM 1898,-
- MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad ..... DM 69,-
- MAUS-MATTE ..... DM 9,-
- KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach ..... DM 55,-
- KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2 DM 98,-
- KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 ..... DM 59,-
- FESTPLATTEN für A500:
- 40 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM DM 1189,-
- 52 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM DM 1289,-
- FILECARDS für A2000:
- 40 MB Quantum mit durchgeführtem SCSI-Port ..... DM 1039,-
- 52 MB Quantum " ..... DM 1148,-
- 105 MB Quantum " ..... DM 1539,-

## FARBÄNDER:

- STAR LC10 DM 9,90
- STAR LC24/10 DM 14,50
- NEC P6/P7 Plus DM 14,95
- EPSON LQ 500-850 DM 11,95

**LANGUAGE MASTER** Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar. Lernmodus mit Fehlerauswertung DM 49,-

## VIDEO-CASSETTEN

E 180 VHS HIGH GRADE von PRECISION Stück nur **DM 6,99 !!!**

**TURBOPRINT PROFESSIONEL** ein Super Druckprogramm zum Ausdrucken von Grafiken und Texten mit unzähligen Manipulationsmöglichkeiten DM 174,-

**TURBOPRINT II** für optimale Ausdrücke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß DM 85,-

**X-COPY PROFESSIONEL V3.30** mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software, auch Longtracks! DM 89,90

**MULTITERM DELUXE V2.1** BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch DM 109,-

**MULTITERM PRO** erweiterte Version benötigt 1MB Speicher DM 129,-

**BTX-INTERFACE** zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) DM 89,-

**DISK SAFE** erkennt und vernichtet

Bootblock- und Linkviren. Auch neue Viren werden erkannt und archiviert! Inkl. Disk-Monitor DM 49,-

**MOVIE MAKER** vielseitiges Animations-Programm für Einsteiger, komplett in deutsch DM 49,-

**BEETHOVEN** ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich DM 49,-

**17+4** Amiga-Umsetzung des bekannten Kartenspiels! Super Soundeffekte und gelungene Grafik! DM 49,-

**PICASSO** Malprogramm für alle IFF-Bilder mit über 32 versch. Malfunktionen! Umfangreiches deutsches Handbuch, auch für Einsteiger geeignet DM 69,-

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung bitte auf die Zeitschrift **AMIGA-JOKER**



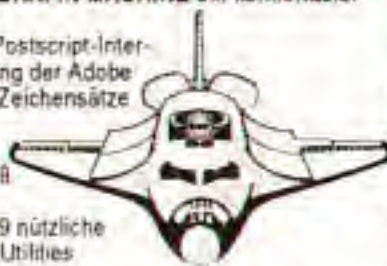
# WARE ZU FAIREN PREISEN !

## ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 151 Viruskiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers, komplett in deutsch

## DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 ANIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche. Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch, und GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satz-Paket für den Amiga mit Drucker-treibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk DM 10,-



## HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD-UND PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
- 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplet in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung

## DELUXE-BENCH 29,90 DM

Eine Superdisk !!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CPU 1.3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste Ramdisk (VDD) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des Audiofilters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Ultimaster zum Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw.

**ÜBERSETZE** ein Programm, das Ihnen englische Texte z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch 29,-DM

**DER EINSTIEG** 360 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!

**Der HIL für AMIGA-EINSTEIGER** 49,-DM

**OKTALYZER** Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe! Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Samplen. Sensationell ist die Möglichkeit echte 8 Stimmen gleichzeitig wiedergeben zu können! 99,-DM

**IFF-SAMPLE-PAKET** ca. 1000 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks 79,-DM

**PC-HANDLER** konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5.25" und 3.5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! 69,-DM

**TRANS-DAT** Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70.000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks 69,-DM

**MULTI-DAT** professionelles Datenbanksystem, Bildschirm- u. Druckmasken völlig frei definierbar, unbegrenzt viele Datensätze, Maussteuerung, komplett deutsch SUPERPREIS 49,-DM

AMIGA-TOP-SPIELE:	
001 ATTACK SUB	69,-
B.A.T.	79,-
CAPTIVE	69,-
CHESS CHAMPION 2175	79,-
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	69,-
CURSE OF THE AZURE B.	79,-
DRAGON WARS	69,-
F.16 COMBAT PILOT	69,-
FLIGHT SIMULATOR II	99,-
GRAND OVERT SKAT	49,-
GREAT COURTS II	69,-
HUNT FOR RED OCTOBER	69,-
IMPOSSIBLE MISSION II	39,-
INDIANAPOLIS 500	69,-
KICK OFF II	69,-
LEGEND OF FAERGHAL	69,-
PANZA KICK BOXING	79,-
PIRATES	69,-
PLAYER MANAGER	59,-
POPULOUS	69,-
POWERMONGER	79,-
PRINCE OF PERSIA	69,-
SECRET OF MONKEY ISL.	79,-
SHINOBI	59,-
SHUFFLE	59,-
STAR FLIGHT	69,-
SUPER SKWEEK	59,-
TENNIS CUP	69,-
THE FINAL WHISTLE	39,-
THEIR FINEST HOUR	79,-
TURRICAN II	69,-
UNENDLICHE GESCH. II	69,-
WEST PHASER	79,-
ZAK MCKRACKEN	69,-
ZOMBI	69,-

- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen! Deutsch

## TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 018 MS-TEXT eine gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 50,-

## LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch I
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung, Strom, Widerstand 2 Disk DM 10,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirkkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvorgabe! Deutsch. Ein Astronomiem- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

## MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 40,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 40,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUG, Platinum, Pornoshow, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

2,10 DM je 3,5"-PD-Disk bei Abnahme von 100 Stück

2,20 DM bei Abnahme von 1-99 Stück  
Preise inkl. 3,5"-Disk / inkl. Etiketten / mit doppeltem "Verify" auf 1a-NoName-Disks kopiert!

**\* BITTE KOSTENLOSES INFO \* ANFORDERN!**

- PD - ABO - SERVICE -

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10,- DM  
SPIELE-PAKET I + II + III, je 10 Disks

je Paket 40,- DM

EINSTEIGER-PAKET 10 Disks 40,- DM

für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw.  
SUPER-PAKET 15 Disks 55,- DM  
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spielen und nützlichen Utilities

- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

## PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLE, CUTITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



**EROTIK - NUR GEGEN ALTERS-NACHWEIS AB 18 JAHREN LIEFERBAR!**

- 016 DIASHOW mit hübschen Girls auf 2 Disks DM 10,-
- 061 PORNO-BILDER in Fotoqualität 6 Disks DM 40,-
- 062 PORNO-ANIMATIONEN Videofilm-ähnlich, benötigt 1MB-Speicher, 8Disks DM 40,-
- 153 EROTIK- UND PORNO BILDER in Fotoqualität, 10 Disks DM 50,-



## ACHTUNG AMIGA PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software. Als einer der größten Amiga-Softwareanbieter können wir Ihrer Software eine große Popularität sichern! Auch für kommerzielle Produkte sind wir der richtige Ansprechpartner. Senden Sie uns bitte Ihr fertiges Programm (keine Demoversion) sowie eine Kurzbeschreibung zu.

**Unsere Versandkosten:**  
bei Vorkasse (bar, Scheck) DM 5,-  
bei Nachnahme DM 8,-  
Ausland: DM 15 und Lieferung nur gegen Vorkasse!  
Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.

# ABC-SOFT

Hangstein 16a

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain  
Shareware Entwicklung und Vertrieb Werbeagentur

Telefon 05261/68475

Telefax 05261/68229

D-4920 Lemgo



# The unbelievable AMIGA Joker

Bitte -  
Schön!  
Der erste  
Freezer mit  
Vierjahreszeiten-  
Garantie - enorm  
Wirkungsvoll - und  
ganz nebenbei ein  
Gefrierfach von ca. 10.000  
Litern! Sobald er in  
Serie geht, wird ein paar  
Schlittschuhe im Lieferum-  
fang enthalten sein,  
dauert' ich mir...

Wem hat  
sich hier jemand  
meinen Yoghurt  
genommen? Und wo  
ist überhaupt der  
Kühlschrank?

GESUNDHEIT! SO EINE ERKÄLTUNG -  
UND DAS IM SOMMER! WIE DU  
DAS SCHAFFST?

**HATSCHU!**

Rein beruflich, sozusagen. Ich teste grad 'was  
neu's... willst mal sehen?

Tja,  
kindliche  
Gemüter sind  
halt leicht zu be-  
einflussen. Was ist es  
denn? Eine >Untergang  
der Titanic< Simulation  
oder ein >Scott/Amundsen<  
Rennen um den Südpol-Cup?





# Der BALLER-KNALLER

Was ist das nur wieder für ein selten dämlicher Titel?! Also, mag ja sein, daß sich Baller-Knaller bei einem Preisausschreiben ein bißchen befremdlich anhört, aber zu „War Zone“, Core Designs neuem Actiongame, paßt unsere Überschrift wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge!

Außerdem: Schließlich und endlich spendieren die Jungs von Core Design nicht einfach zum Spaß so tolle Preise! Nein, die Sache ist schon eher als ein kleiner Bestechungsversuch aufzufassen, damit sich Leute mit notorischem Zucken im Ballerfinger demnächst an „War Zone“ austoben. Die knochenharte Söldner-Action ist aber auch absolut das geeignete Werkzeug, um sich damit den Frust von der Seele zu ballern. Und trotzdem: Wir sind nicht bestechlich, wir nicht! Aber Ihr vielleicht? Zumal hier der Preis wirklich stimmt! Oder vielmehr die Preise:

1. Platz:

Ein chices Kombigerät:  
Farb-TV & Videorekorder  
Ein „War Zone“  
Ein Poster

2. - 20. Platz:

Ein „War Zone“  
Ein Poster

Was ist zu tun, um an die gierigen Säckelchen zu kommen? Muß man etwa Söldner werden? Muß man in der Fremdenlegion gedient haben? Muß man den Dauerrekord im Ballerspielen halten? Nichts dergleichen! Wir zeigen Euch vier Bildschirmfotos von Games Marke Core Design und sagen Euch sogar noch die Titel – Ihr braucht uns nur eine Postkarte zu schicken und darauf die richtige Zuordnung der Spielertitel (entsprechenden Buchstaben des Fotos dazuschrei-

ben) vermerken, schon seid Ihr bei der Verlosung dabei! Allerdings nur, wenn Ihr kein Mitarbeiter des Joker Verlags seid, Euch nicht auf den Rechtsweg versteift (der ist nämlich ausgeschlossen), und die richtige Lösung samt lesbarem Absender bis spätestens 10.

Juli 1991 bei folgender Adresse eintrudelt:

Joker Verlag  
„Baller-Knaller“  
Untere Parkstraße 67  
D-8013 Haar



**A** Car Vup  
Torvak the Warrior  
Corporation



**B**

Chuck Rock



**D**



Wir leben in haarigen Zeiten: Kaum parkt man mal falsch, schon hängt ein Knöllchen am Wischer, kaum läßt man eine Banane liegen, schon klaut sie der Hund. Und kaum hat man einen neuen Hit, schon ist er wieder passé ...



### Lesercharts

1. (-) LEMMINGS
2. (1) POWERMONGER
3. (2) PIRATES!
4. (3) SECRET OF MONKEY ISLAND
5. (4) ELVIRA
6. (6) SIM CITY
7. (5) KICK OFF II
8. (7) NORTH & SOUTH
9. (8) INDIANA JONES (ADV.)
10. (9) LOOM



### Verkaufscharts

1. (-) SECRET OF MONKEY ISLAND
2. (4) TURRICAN II
3. (1) LEMMINGS
4. (2) GREAT COURTS II
5. (3) ELVIRA
6. (-) PGA TOUR GOLF
7. (-) M.U.D.S.
8. (6) POWERMONGER
9. (-) 'NAM
10. (-) BARD'S TALE III



### Redaktionscharts

1. WONDERLAND
2. FLIGHT OF INTRUDER
3. SPIRIT OF ADVENTURE
4. LOGICAL
5. MIAMI CHASE
6. BRAT
7. TRADERS
8. PREHISTORIC
9. MEGA TRAVELLER I
10. OVER THE NET

### Leser-Flops

1. PROSOCCER 2190
2. DAS HAUS
3. NUCLEAR WAR
4. DAS MAGAZIN
5. MATCH PAIRS

### Redaktions-Flops

1. SEX OLYMPICS
2. COHORT
3. MONOPOLY
4. CRIME DOES NOT PAY
5. TOP CAT

Mögen plötzlich verschwindende Bananen und ebenso plötzlich auftauchende Strafzettel noch überraschend sein, die neueste Revolution in den Lesercharts war vorherrschbar: Die „Lemmings“ haben eine ihrer berühmten Brücken gebaut, und sind darauf (aus dem Stand!) schnurstracks an die Spitze Eurer Top Ten geklettert! Am anderen Ende der Skala, also bei den Leser-Flops, herrscht hinge-

gen nach wie vor die Ruhe ohne Sturm: Fest wie Helgoland in der Nordsee stehen die „letzten Vier“, und nur einen der Plätze haltet Ihr zum steten Austausch frei – diesmal hat wieder „Match Pairs“ die Ehre. Offenbar wißt Ihr nicht, was Ihr nicht wollt ...

Da Ihr aber eines mit Sicherheit nicht wollt, nämlich überflüssiges Gelaber, werden wir unser geschärftes Auge sogleich auf die aktu-

ellen Bewegungen der Verkaufscharts. Hier sind die putzigen Wähler schon wieder am Heimweg, während die endlich erschienene Geschichte um die Affeninsel jetzt erst so richtig loslegt. Weitere Neuzugänge sind entweder sportlicher Natur („M.U.D.S.“ und „PGA Tour Golf“), was wohl am schönen Wetter liegt, oder gehen in Richtung dauerhafte Beschäftigungstherapie („NAM“ und „Bard's Tale III“), was wiederum eher auf Regen schließen läßt. Die Shops sind also für jedes Wetter bestens gerüstet ... Wie gewohnt gehen wir über unsere Joker-Charts in der uns eigenen Bescheidenheit schweigend hinweg und beantworten Euch stattdessen die Frage aller Fragen: Was gibt's zu gewinnen? Nun, jeder Einsender hat auch diesmal wieder die Chance auf

gar prächtige Preise, nämlich einen von drei durchgestylten Joker-Sammelordnern oder sogar eine gehaltvolle Compilation! Als da wären:

- 1 x Winnig Team
- 1 x Sporting Gold
- 1 x Power Up

Greift Euch also eine x-beliebige Postkarte, schreibt Namen und Absender drauf – und natürlich Eure derzeitige Liste der Jawollo-Games (nicht zu vergessen die „Ogottogotts“). Leute mit ausgeprägten Vorlieben dürfen uns darüberhinaus noch mitteilen, was sie gerne gewinnen würden. Erstaunlich aber wahr, die Adresse lautet immer noch:

Joker Verlag  
Up & Down  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar





# SKULL & CROSSBONES

Bisher hat sich die Freibeuter-Zunft hauptsächlich in Form strategischer Abenteuerspielen auf dem Amiga blicken lassen, man denke etwa an „Swords & Galleons“ oder das unsterbliche „Pirates!“. Aber jetzt läßt Domark eine reine Action-Variante zu Wasser!

Auch wenn Ataris gleichnamige Automatenvorlage hierzulande eher unbekannt ist – die Piraten-Thematik paßt ganz gut zu einem Hack & Slay Spiel. Schließlich findet man im Kapergewerbe noch vernünftige Helden: Hier tummeln sich keine Zierpüppchen, die ohne ihren Hochleistungscomputer im Schuhabsatz aufgeschmissen wären, sondern wind- und wettergegerbte Seeräuber mit Augenklappe, Eisenklauen an den Armstümpfen und selbstgeschnitztem Holzbein. Hier warten noch riesige Schätze darauf gefunden zu werden, und hier sind auch die Frauen noch hübsch genug, daß sich gefährvolle Rettungsaktionen auch wirklich lohnen. Kurz und gut: Skull & Crossbones ist prächtig anzusehen! Aber ist es auch prächtig zu spielen?



Nun, der Schwierigkeitsgrad ist auf alle Fälle OK, im Verlauf der insgesamt acht Level steigen die Anforderungen an den „Steuermann“ schön langsam aber sicher. Sollte die Health-Anzeige doch mal auf den Nullpunkt zuwandern und der Held mit blutdurchtränktem Hemd zu Boden sinken, gibt's ja immer noch drei Leben nach dem Tode (gläubige Amigianer sagen auch Continues dazu ...). Während des Abenteuers trifft man auf abwechslungsreiche Hintergründe wie Schiffsdecks, Festungsmauern, Höhlen- und Insellandschaften, bekämpft blutrünstige Gegner in Form von axtschwingenden Wachsoldaten, Konkurrenz-Piraten oder Magiern und sammelt die schönsten Schätze ein. Es wird auch nicht dauernd gekloppt bzw. gefochten, zwischendurch muß man schon mal eine Leiter erklimmen oder sich im fachgerechten Umgang mit einem Tau bewähren.

Vom Spielerischen her ist aber trotzdem eher Dünnpier denn Jamaica-Rum geboten: Wo rauhbeinige Seebären zugange sind, darf man sich zwar nicht unbedingt eine hochdifferenzierte Steuerung erwarten, aber daß die



meisten Gegner einfach durch wildes Herumfuchteln mit dem Joystick zu besiegen sind, hätte nun auch wieder nicht sein müssen. Außerdem weist das Programm ein paar technische „Schönheitsfehler“ auf; wenn z.B. im Zwei-Spieler-Modus der Kollege trödeln bleibt, bleibt das eigene Sprite gelegentlich mitten in der Luft hängen.

Somit ist Skull & Crossbones eine recht zwiespältige Angelegenheit: Für die Grafik und den unaufdringlichen Sound haben sich die Macher durchaus ein Lob verdient, das Scrolling (vornehmlich horizontal, teilweise auch vertikal) ruckelt nur ganz dezent, und die großen, farbenprächtigen Sprites (vor allem die „Schlußmonster“) sind eine Wucht. Am nötigen Feinschliff wurde dagegen gespart, insbesondere was die Spielbarkeit angeht, hätte man sich schon etwas mehr Mühe geben dürfen. Alles in allem reicht's deshalb nur für eine mittelpträgliche Wertung – das Seemannslos ist hart aber unerbittlich!

(C. Borgmeier)



## Skull & Crossbones

Grafik:	78%
Sound:	64%
Handhabung:	59%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	59%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Domark/Tengen	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei-Spieler-Simultanmodus, Scores (erbeuteter Reichtum) werden nicht gesaved, der Packung liegt ein Poster bei.



# Moonshine Racers

Wer beim Stichwort „Autorennspiel“ stets an röhrende Boliden und Champagner für den Sieger denkt, hat hier mal falsch gedacht: Wie wär's mit einem abgetakelten Lieferwagen und Whisky statt Schampus?

Während der Prohibitionszeit ergab sich im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ein völlig neuer Berufsstand: der des Schwarzbrenners. Aber mit dem Brennen allein war's nicht getan, der Rachenputzer mußte ja auch zur nächsten Abfüllstation geschafft werden. Womit wir beim Anfang dieses Games wären: An der Startlinie steht man mit seinem Fusel-Transporter neben anderen Gesetzlosen (alle bis zur Dachkante mit Feuerwasser beladen) und wartet auf das erlösende Signal. Tuut - schon entbrennt ein Kampf gegen die Konkurrenz, die Zeit, diverse Hindernisse auf der Fahrbahn (manche davon sind auch „Pick Ups“) und den Sheriff, der die Schmuggler von der Straße drängen will. Bildschirmanzeigen informieren über den Vorrat an Zeit und Sprit, die Öl-Temperatur und welchen der zwei Gänge man gerade eingelegt hat; außerdem ist eine kleine Übersichtskarte zu sehen. Wer seine Ladung heil ans Etappenziel bringt, darf sich im Shop mit Extras wie neuen Reifen oder einem Turbolader (den es damals

eigentlich noch gar nicht gab) versorgen. Beim Sound gibt's zur Einstimmung Hillbilly-Musik, im Spiel selbst dann gute Effekte. Von der etwas ruckeligen Grafik, aber auch vom Spielerischen her wirken die fünf Level von Moonshine Racers wie eine Wild West Ausgabe von „Out Run“. Dank der ordentlichen (Stick-) Steuerung ist das zuerst ganz lustig, aber auf Dauer läßt die Motivation doch spürbar nach - nichts für ungut, Boys! (Hugh Myashirov)



## Moonshine Racers

Grafik:	70%
Sound:	67%
Handhabung:	69%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Millennium  
Genre: Sport

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Pause-Funktion, deutsche Anleitung.



Freie Fahrt für freie Säufer!

# Sex Olympics

Wer sich noch an die seichten Sex-Adventures „Planet of Lust“ und „Bride of the Robot“ erinnert, vernimmt die Nachricht mit Grausen: Bei Free Spirit ist mal wieder der berühmte Zuchthengst Brad Stallion ausgebrochen!

Erneut unternimmt Brads Intimfeind Dr. Dildo den Versuch, das bekannte Universum zu unterjochen - und zwar indem er die diesjährige Sex-Olympiade gewinnt! Die Folgen, sollte das ruchlose Vorhaben gelingen, mag sich ausmalen wer kann, wir haben die Story jedenfalls einstimmig zur „Blödesten Vorgeschichte aller Zeiten“ erwählt. Aber wie die Dinge nunmal liegen, verfügt Bradyboy weit und breit als einziger über genügend Rammelpotential, um sich dem Unheil entgegenzustellen. Immerhin sollen neun Frauen flachgelegt werden, die sich auf verschiedenen Planeten versteckt halten - die Mädels werden schon wissen, warum.

Falls nun jemand meint, daß das eventuell interessant sein könnte, müssen wir ihn unsanft enttäuschen. Wenn hier überhaupt irgendwas irgendwie von Interesse sein könnte, dann wäre das die Grafik - und die erreicht mit Ach und Krach unterstes PD-Niveau, womit es dem Game gelungen wäre, sogar seine miesen Vorgänger noch (deutlich!) zu unter-

bieten. Nicht anders verhält es sich mit dem Sound, der aus einem erbärmlichen Vorspanntitel, zwei oder drei Brocken grauenhafter Sprachausgabe und ein paar elenden FX besteht. Über die restlichen „Qualitäten“ des mausgesteuerten Pseudo-Adventures sei der Mantel des Schweigens gebreitet, nur soviel: Das New-Game-Leon führt mit schöner Regelmäßigkeit zum Guru, was wir für den Wink eines gnädigen Schicksals halten... (jn)



## Sex Olympics

Grafik:	11%
Sound:	9%
Handhabung:	36%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	6%
Preis/Leistung:	2%
Red. Urteil:	6%

Variabel  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Free Spirit Software  
Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disks, 1 MB erforderlich (keine Ahnung warum). Kuriose Paßwortabfrage: Was immer man eingibt, stets kommt man durch!



Das turnt an, was?



Das fehlende „s“ im Titel macht den Unterschied: Bei Gremlin hat man nicht etwa Sierras Vorjahres-Hit kopiert, sondern MBs gleichnamiges Brettrollenspiel für den Amiga umgesetzt. Ob die Dungeon-Hatz auch in der digitalen Version überzeugen kann?

# HERO QUEST

Die schlichte Hintergrundgeschichte wäre ohne weiteres eines Ballerspiels würdig: Der bitterböse Zauberer Morcar tyrannisiert mit seinen Schergen die gesamte Fantasywelt, basta. Fehlt noch was? Ach so, irgendjemand sollte dem Miesling natürlich das Handwerk legen! Das kann man alleine machen, was den Vorteil hat, daß man nach Belieben abwechselnd die Rolle eines Magiers, Elfs, Barbaren oder Zwergs übernehmen darf. Oder man absolviert die insgesamt 14 Einzelprüfungen (Quests) mit Freunden, wobei dann (bis zu) vier Teilnehmer die Heldencharaktere steuern, dem fünften bleibt der Part des Schurken Morcar.

Vom Ablauf her hat Hero Quest denn auch nur wenig Ähnlichkeit mit einem Rollenspiel üblicher Machart: Die zu durchforstenden Dungeons werden in einer isometrischen 3D-Perspektive dargestellt, der Boden ist jeweils in Quadrate unterteilt. Mit einem Münzwurf (der Ersatz für's Würfeln) wird ermittelt, um wie viele der Steinplatten man weiterkommt – wie bei der Brett-Vorlage ziehen die Helden immer schön nacheinander. In jedem Zug darf man suchen, kämpfen oder einen Zauberspruch loslassen, selbstverständlich kön-

nen auch Türen geöffnet und Gegenstände aufgesammelt werden. So findet man z.B. recht nützliche Tränke, aber auch jede Menge Gold, das man später im Shop für bessere Waffen, Rüstung etc. ausgeben kann. Gibt's unterwegs Orientierungsschwierigkeiten, holt man sich die Dungeon-Generalkarte samt markierter Positionen der Hauptdarsteller auf den Screen; kommt es zu Begegnungen der monströsen Art, kann man in einer kleinen Animationssequenz beobachten, wie Gut und Böse aufeinander einschlagen.

Die Steuerung im Iconbetrieb ist kinderleicht zu bedienen; auch in Sachen Präsentation haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen: Die Sprites sind samt und sonders phantasievoll gestaltet, auch die diversen Verliese sehen recht ansprechend aus, wenngleich

sie sich nicht allzusehr voneinander unterscheiden. Es gibt viele Fenster und grafisch sehr liebevoll gemachte Menüs; dazu spielt der Amiga eine wunderschöne Melodie, die Türen knarren gar schauerlich – der erste Eindruck ist wirklich nicht übel! Aber schon nach relativ kurzer Spielzeit offenbart das Game seine große Schwäche: Die einzelnen Quests sind einander viel zu ähnlich, um versierte Recken langfristig bei der Stange halten zu können! Mal muß man eine Geisterklinge suchen, dann einen Goldschatz aufstöbern, oder auch einfach nur aus einem Labyrinth entkommen – praktisch verbringt man aber die meiste Zeit damit, durch leere Räume zu laufen, Türen zu öffnen und hin und wieder ein Monster zu vertrimmen... Einsteiger auf der Suche nach einem leicht erlernba-

ren Fantasy-Game dürfen also getrost mal einen Versuch mit Hero Quest wagen, Rollenspiel-Profis hingegen sind hier hoffnungslos unterfordert – ihnen bleibt ein weiteres Mal die bittere Erkenntnis, daß ein tolles Brettspiel nicht unbedingt ein ebenso tolles Computerspiel abgibt. (C. Borgmeier)



## Hero Quest

Grafik:	71%
Sound:	82%
Handhabung:	81%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	63%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Gremlin

Genre: Brettspiel-  
Umsetzung

Spezialität: Spiel teilweise in deutsch, der Sound ist abschaltbar, Charaktere können gespeichert werden, Option für geplante Zusatzdisks bereits eingebaut.





# Carcharodon = White Sharks

**Das Ungewöhnlichste an Demonwares neuem Actionspaß ist zweifellos der Name – was in aller Welt haben Weiße Haie mit Raumschiffen zu tun? Höchstens, daß sich beide durch eine unbezähmbare Angriffslust auszeichnen, wenn man ihnen einen Gegner vor die Nase hält ...**

Der Rest des Games ist nicht halb so originell wie der Titel, hier wartet das 4095te horizontal scrollende Ballerspiel auf einen Joystickpiloten. Als solcher darf man die fünf Bildschirmleben seines Gleiters gegen diverse Feindverbände aus Raumschiffen und Jägern verteidigen, wobei die großen Brocken wie gewohnt am Levelende warten. Anders ausgedrückt, hat White Sharks eigentlich kaum etwas zu bieten, was Klassiker des Genres wie „R-Type“ oder „X-Out“ nicht besser gekonnt hätten. Genaugenommen haben wir es hier mit einer Kreuzung dieser beiden Spiele zu tun: Während das Gameplay mehr an „R-Type“ erinnert, wurde das Handling der Waffen bei „X-Out“ abgeguckt. Die Extras werden nämlich nicht aufgesammelt, während man frohgemut durch die rätselhaften Technolandschaften düst, sondern bereits vor dem Ausflug festgelegt. Im Waffenmenü wird nicht nur die Grundausstattung für das Heldenschiff zusammengestellt (also all die Scherzartikel, die nachher ständig aktiv sein sollen), hier darf man sich auch gleich die diversen Zusatzwaffen aussuchen, die im Spiel dann über eine Iconleiste aufgerufen werden. Angeboten wird das gängige Arsenal an Feindvernichtern, sprich Smartbombs, Flammenwerfer, Streufire, Rundumschüsse, Schutzschilder – 13 verschiedene Waffentypen insgesamt. Das Schöne dabei ist, daß sich diese Einstellungen (wie übrigens auch die Highscores) auf einer Zusatzdisk absaven lassen, so daß man sich das Shopping bei den folgenden Durchgängen auch sparen kann. Weniger schön ist, daß die Extras nur für eini-

ge Sekunden aktiv sind, weshalb es sich empfiehlt, sein Lieblingsfeuerwerk gleich in mehrfacher Ausfertigung an Bord zu nehmen.

Zum Spielverlauf selbst gibt's herzlich wenig zu sa-

gen, außer daß die sechs Level nicht übertrieben schwierig ausgefallen sind und kaum linke Stellen enthalten. Anfangs ist das Game sogar richtiggehend leicht, später, wenn man sein Schiffchen durch enge

Passagen manövrieren darf, wird's dann doch ein bißchen haarig. Die Steuerung arbeitet sehr exakt, wobei noch erwähnenswert ist, daß sich die Programmierer hier sage und schreibe vier verschiedene Modi haben einfallen lassen – allerdings unterscheiden sie sich im wesentlichen nur durch die Belegung des Feuerknopfs. Die Hintergrundgrafiken sehen in den ersten Abschnitten ziemlich schlicht aus, steigern sich im weiteren Verlauf zwar ein wenig (düstere Knochenlandschaften, usw.), erreichen aber nie wirklich große Klasse. Das Scrolling ist ordentlich und die Titelmelodie fast so hübsch wie die zahlreichen FX (jede Waffe macht anders bum!) Und die Moral von der Geschichte? Die weißen Carcharodon-Haie entpuppen sich als ordinäre Ölsardinen – wohl schmackhaft, aber Dutzendware halt ... (C. Borgmeier)



Nein, so eine originelle Grafik!



Da fliegt er hin, der kleine weiße Hai...



Das Waffenmenü



## Carcharodon – White Sharks

Grafik:	60%
Sound:	72%
Handhabung:	81%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Demonware  
Genre: Action

Spezialität: Im Zwei-Spieler-Simultanmodus steuert der Kollege ein winziges Mini-Raumschiff.



# BRAT<sup>TM</sup>

## Rotzfrech!



Eigentlich ist Brat ganz in Ordnung. Wenn man mal davon absieht, daß er mit Vorliebe Zoff sucht. Deshalb steckt er immer mittendrin – im Schlamassel. Ob er da wohl wieder rauskommt?

Für Amiga und Atari ST.

Im Vertrieb von United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Kierberg 2





# Eco Phantoms

Bei Electronic Zoo hat man herausgefunden, daß die Erde in ferner Zukunft von Aliens angegriffen wird, die sich unter die Krallen reißen wollen, was bis dato von unseren Bodenschätzen noch übrig ist. Also wurde flugs ein wilder Spiele-Mix zusammenprogrammiert, auf daß wir schonmal für den Ernstfall üben können...

In Verfolgung ihrer üblen Absichten haben die Außerirdischen gigantische Techno-Kuppeln aufgestellt; drei davon darf und soll man hier mit einem gekaperten E.T.-Mobil durchforsten. Es gilt, sich in labyrinthischen Gängen zurechtzufinden, Roboter durch fremdartige Gebäude zu steuern, Gefangene zu befreien und schießwütige Wächter zu bekämpfen. Besonders wichtig ist die Beschaffung von Informationen, ohne die das Happy End ausfallen würde

– das komplexe Spektakel gipfelt nämlich in einem großen Showdown, bei dem man den Bordcomputer des Alien-Raumschiffes so umprogrammieren muß, daß er die Beseitigung der angerichteten Schäden in die Wege leitet.

So interessant sich das alles anhören mag, so widerborstig gab sich unser Testmonster, äh Muster: Die Saveoption führte ab und an zum Absturz, nach jedem Schei-

tern der glorreichen Mission mußte neu geladen werden (was wegen der unglaublich umständlichen Codeabfrage besonders ärgerlich ist), und das lückenhafte englische Manual gefällt sich oft und gern in wenig hilfreichen Geschwafel. Da nützt die atmosphärische Grafik (teils dreidimensional) ebenso wenig wie der ansprechende Titelsound, die netten FX oder die ordentliche Maussteuerung – die Rettung der

Erde wird hier wohl schon am Frust des Retters scheitern... (jn)



## Eco Phantoms

Grafik:	71%
Sound:	68%
Handhabung:	29%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	33%

### Für Experten

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Electronic Zoo

Genre: Mixtur

Spezialität: Zwei Disketten, wer über 1 MB verfügt, darf auch ein zweites Laufwerk benutzen. Pausenfunktion.



# Crime does not pay

Ist dieses Mafia-Adventure mit Actioneinlagen nun ein Angebot, das man nicht ablehnen kann? Eher im Gegenteil: Mag der Pate noch so machthungrig sein – die Gangster-Karriere à la Titus könnte selbst Al Capone zur Ehrlichkeit treiben...

Mit dem Ziel, Justiz und Verwaltung der Stadt zu kontrollieren, kann man entweder bei der chinesischen Mafia oder der italienischen Cosa Nostra Familienoberhaupt werden. Jeder Clan besteht aus drei Personen mit verschiedenen Eigenschaften – es gilt nun, mit den schweren Jungs oder Mädchen Straßen und Häuser zu durchsuchen. Man findet Munition, dicke Dollarbündel und Dokumente, mit denen sich die Mächtigen im Ort erpressen lassen; gelegentlich gibt auch ein braver Bürger einen Tip. Erschwert wird der

Aufschwung zum Capo di tutti Capi durch schießfreudige Kriminelle und schlagkräftige Punks, die sich in den Straßen herumtreiben: Wer zuerst ballert, lebt länger; nur sollte man sich nicht von der Polizei erwischen lassen...

Grafisch gibt sich die Gano-ven-Oper recht kindisch, zudem ruckeln die Animationen mit dem Scrolling um die Wette. Auch die Joysticksteuerung (direkt im Bild plus ein paar Icons) ist

eine Katastrophe, mit der Tastatur geht's nur unwesentlich besser. Überzeugen kann eigentlich nur die stimmungsvolle Musik, und das ist ja wohl ein bißchen wenig.

Da auch das Gameplay fad ist, und noch dazu alle Hinweise nach einem Reset wieder an gewohnter Stelle auftauchen, ist hier der Spieler nur unter Androhung roher Gewalt bei der Stange zu halten. Dafür stimmt der Titel: Verbrechen, wie bei-

spielsweise dieses Game zu kaufen, zahlen sich wirklich nicht aus! (jn)



## Crime does not pay

Grafik:	31%
Sound:	70%
Handhabung:	29%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	26%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	28%

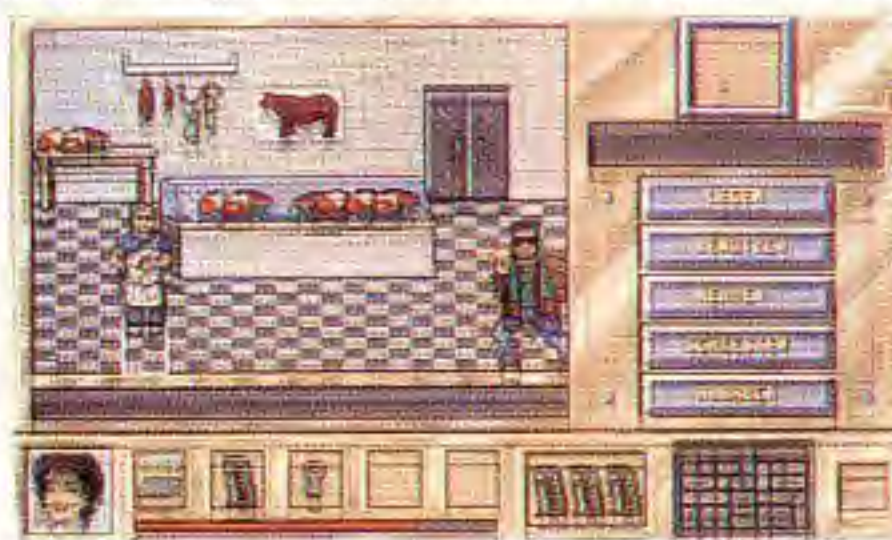
### Für Anfänger

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Titus

Genre: Abenteuer

Spezialität: Speichern kann nur, wer Diskettensymbole gefunden hat! Anleitung in deutsch. Pause-Funktion.





**07 11 / 8 56 85 34**

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM PC	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM PC
3D Konstr. Kit	119.95	119.95	119.95	Harpoon	74.95	—	95.95
Animation Studio	249.95	—	—	Hedra	59.95	56.95	64.95
6888 Attack Sub	54.95	—	74.95	Hi Street Blues	58.95	58.95	58.95
A-10 Tank Killer	79.95	83.95	79.95	Hot Rod	64.95	54.95	—
Acies of the Great War	74.95	74.95	87.95	Isocruiser	48.95	—	—
Adonis in Action	74.95	—	74.95	Immortal	69.95	59.95	—
Adidas Championship	59.95	—	—	Imperium	67.95	67.95	79.95
Airborne Ranger	62.95	62.95	62.95	Indiana Jones 300	69.95	69.95	69.95
Airline Transport Pilot	57.95	87.95	87.95	Indiana Jones Adv.	69.95	69.95	74.95
Alcatraz	64.95	64.95	64.95	Invest	58.95	59.95	64.95
Andretti Rac. Chall.	—	—	74.95	Islands in Space	59.95	59.95	—
Apprentice	56.95	56.95	—	Iron Lord	69.95	68.95	74.95
Atomino	62.95	62.95	67.95	Islands	64.95	—	74.95
Atomix	54.95	58.95	58.95	Island of Lost Hope	54.95	—	—
Awesome (m. T-Shirt)	79.95	—	—	It Came from the Desert 7	72.95	—	72.95
B.A.T.	89.95	84.95	79.95	Jack Nicklaus Golf Div.	72.95	—	74.95
Back to the Future II	69.95	69.95	64.95	Jahangir Khan	67.95	67.95	67.95
Back to the Future III	69.95	69.95	—	Khawin	69.95	69.95	69.95
Back to the Golden Age	74.95	74.95	—	Kick Off II	58.95	58.95	64.95
Bad Lands	59.95	59.95	—	Kind of Magic I	59.95	59.95	—
Bandit Kings	62.95	—	82.95	Kind of Magic II	59.95	59.95	—
Baron on the Cosmic Force	69.95	—	89.95	Kind of Magic III	64.95	—	—
Battle Tale II	64.95	—	54.95	Kings Bounty	72.95	—	74.95
Battle Tale III	67.95	—	76.95	Kings Quest IV *	96.95	96.95	96.95
Battle Isle	68.95	68.95	68.95	Klan	48.95	48.95	59.95
Battle Master	74.95	69.95	74.95	Knights of Crystalion	44.95	44.95	—
Battle Storm	64.95	64.95	64.95	Knights of Legend	74.95	74.95	74.95
Betrayal	72.95	72.95	79.95	Knights of the Sky	—	—	64.95
Big Bang	38.95	38.95	—	Legend of Faerghat	69.95	68.95	74.95
Big Business	56.95	56.95	56.95	Leisure Suit Larry II *	96.95	96.95	96.95
Billy the Kid	59.95	59.95	69.95	Leisure Suit Larry III *	96.95	96.95	96.95
Blackout	64.95	64.95	69.95	Larry Truple (1-3)	139.95	149.95	—
Blue Max	74.95	74.95	79.95	Lemmings	62.95	62.95	74.95
Bluesky Rider	64.95	69.95	64.95	Letitia	59.95	59.95	62.95
Bomber	74.95	74.95	84.95	Life & Death	69.95	69.95	69.95
Bomber Mission	44.95	44.95	44.95	Light Crusader	58.95	58.95	74.95
Brainblaster	59.95	59.95	59.95	Links	—	—	96.95
Buck Rogers and	74.95	—	74.95	LODO	64.95	64.95	64.95
Buck Rogers atsch	94.95	—	94.95	Loon	75.95	75.95	75.95
Bustaker	69.95	—	69.95	Loon	49.95	49.95	62.95
Bundesliga Manager	54.95	54.95	59.95	Loz	74.95	—	86.95
Cabaret	69.95	69.95	64.95	Lords of Doom	54.95	64.95	64.95
Captive	57.95	57.95	67.95	Lords of War	49.95	—	—
Car Vup	69.95	69.95	—	Last Patrol	58.95	58.95	69.95
Carthage	62.95	—	—	Lotus Sport Turbo	64.95	64.95	—
Cash	62.95	—	—	M-1 Tank Platoon	74.95	74.95	84.95
Casre Master	59.95	59.95	59.95	Magic Fly	69.95	69.95	—
Centurion Del. of Rome	64.95	—	67.95	Mantic Menion	69.95	69.95	69.95
Century	62.95	—	—	Masterblaster	69.95	69.95	69.95
Challenger	74.95	74.95	74.95	Maui Island	64.95	64.95	—
Champions of Krynn *	68.95	74.95	58.95	Mean Streets	62.95	64.95	72.95
Champions of RAJ	62.95	64.95	66.95	Megatraveller	69.95	69.95	79.95

Puffy Saga	89.95	59.95	89.95
Puzznik	64.95	64.95	—
Quest for Glory	96.95	96.95	94.95
Quest for Glory 2	96.95	96.95	96.95
Railroad Tycoon	74.95	—	64.95
Rainbow Island	59.95	49.95	—
Reach for the Skies	NA	NA	—
Red Baron	—	—	86.95
Red Lightning	74.95	74.95	74.95
Red Phoenix Aces	NA	NA	—
Red Storm Rising	83.95	59.95	82.95
Resolution 101	64.95	64.95	64.95
Rick Dangerous II	59.95	59.95	52.95
Rings of Medusa	64.95	64.95	64.95
Return of Medusa 2	66.95	66.95	—
Riders of Rohan	82.95	62.95	75.95
Robotrap	82.95	62.95	—
Romance of the Three Kings	59.95	—	99.95
RVF Honda	59.95	59.95	—
g.C.I.	59.95	59.95	—
Cart Dragon	64.95	64.95	—
Search for the King	64.95	—	—
Secret of the Blades	69.95	69.95	69.95

# Wie Phoenix aus der Asche - Funny Software

NEU\*GAMES\*NEU\*GAMES\*NEU\*GAMES\*NEU

Grazer Str. 34 \* 7000 Stuttgart-Feuerbach  
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25  
VERSAND + LADEN

PROGRAM	AMN/A	ATM	IRM/P	PROGRAM	AMN/A	ATM	IRM/P
Sega Master Mix	67.95	67.95	—	Toyota Celica	59.95	59.95	—
Shadow of the Beast II	62.95	69.95	—	Tracón 2	62.95	—	—
Sherman M.J.	68.95	69.95	69.95	Traveller	62.95	62.95	68.95
Shuttle	59.95	—	—	Trainers	69.95	69.95	—
Sim City Betrain Ed	39.95	39.95	39.95	Turman	54.95	54.95	—
Sim City & Populous	79.95	79.95	79.95	Turman 2	64.95	64.95	—
Sim Earth	2.A.	2.A.	38.95	TV Sports Basket Ball	74.95	—	73.95
Simulacra	67.95	67.95	—	Typhoon of Steel	74.95	—	—
Ski or Die	69.95	—	—	Ultima V	74.95	74.95	74.95
Skull & Crossbones	64.95	64.95	64.95	Ultimate Ride	67.95	67.95	—
Space Quest II	96.95	96.95	96.95	UMS II	72.95	72.95	82.95
Sportsball II	64.95	64.95	—	USS John Young	54.95	—	—
Spindizzy Worlds	64.95	64.95	—	Vaccine	59.95	59.95	59.95
Spirit of Ecstacy	74.95	—	—	Virus the Flytrap	51.95	51.95	—
Starlight	64.95	69.95	64.95	Viking Child II	69.95	69.95	—
Starline	69.95	—	—	Voyage	69.95	54.95	49.95
Stratego	64.95	64.95	74.95	Vroom	64.95	64.95	—
Street Rod	54.95	2.A.	54.95	Warlock the Avenger	64.95	64.95	—
STU N. Runner	59.95	59.95	68.95	Warlocks	59.95	—	69.95
Subotek	69.95	69.95	69.95	Warriors of Darkness	72.95	72.95	72.95
Super Monaco Grand Prix	62.95	—	—	Wayne Gretzky Icestock 2	2.A.	2.A.	—
Super Off Road	64.95	64.95	54.95	Wild West World	64.95	—	—
Supermacy	75.95	75.95	39.95	Wing Commander	2.A.	2.A.	64.95
Sword & Sorcery	64.95	—	—	Wings	72.95	—	—
T.H.T.	66.95	66.95	—	Wings of Death	68.95	68.95	—
Team Suzuri	62.95	62.95	—	Wolpack	72.95	72.95	84.95
Team Yankee	72.95	72.95	82.95	World Champ. Bus. Man	54.95	54.95	51.95
The Hunt for Red October	—	62.95	72.95	World Champ. Soccer	64.95	69.95	64.95
The Killing Game Show	59.95	59.95	—	Wonderland	75.95	75.95	80.95
The Winning Team	69.95	69.95	—	Wrath of the Demon	69.95	69.95	69.95
Ther. Invest. Host	74.95	74.95	74.95	Wruckers	66.95	66.95	66.95
Thunderstrike	64.95	64.95	72.95	X-Out	54.95	54.95	—
Tia	64.95	64.95	—	Xenon II	65.95	68.95	64.95
Tom & the Ghost	69.95	69.95	69.95	Xiphos	69.95	69.95	64.95
Torjak the Warrior	64.95	—	—	Zak McKracken	69.95	69.95	69.95
Total Recall	62.95	62.95	69.95	Zarathustra	62.95	62.95	—
Tournament Golf	64.95	54.95	64.95	Zeland	—	—	84.95
Lower of Babel	64.95	64.95	—	Zorro	69.95	69.95	69.95
Town Era	74.95	—	—	Zutut	59.95	—	—

\* gekennzeichnet: Games und Neuerscheinungen. Reservierungen werden vorrätig ausgeliefert.  
Spiele für D64 auf Anfrage

JOYSTICKS:	Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
	Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
	Competition Pro, Standard transparent-blau	DM 39,95
	Intrator-Fernbedienung für Joystick	DM 64,95

Mouse - Joystick Umschalter	DM 39,95
Regi - Ware Maus	DM 79,95
Synchro Express	DM 99,-
Amiga Action Replay	DM 189,-

## DM 848.

## DM 598.---

**BODEGA BAY** Erweiterungskonsole öffnet die Welt zum PC  
**BODEGA BAY** mit XT-Karte & 2 x 3.5" Floppys kompl.

Speichererweiterung für 4.500 mbit m. Uhr + Accu, abschaltbar	DM 79,—
intern 1. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Cinesart (3 Spiele)	DM 199,95
intern 1. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Dungeon Master	DM 139,95
intern 1. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Kick On 2	DM 129,95
Speichererweiterung von 3-State bis 1,0 MB	DM 268,—
Speichererweiterung von 3-State bis 1,5 MB	DM 338,—
Speichererweiterung von 3-State bis 1,8 MB	DM 398,—
Speichererweiterung von 3-State bis 2,8 MB	DM 448,—

3.5 Floppy Drive extern, slimline & Kick Off 2, RVF, Battle Squadron, Beast II komol.	DM 269,50
3.5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar für Amiga	DM 159,-
5.25 Floppy Drive extern abschaltbar, 40/80 Tracks, für Amiga	DM 199,-
3.5 Floppy Drive extern abschaltbar für Atari	DM 169,-

**Festplatten komp.** Systeme für A 500 anschaffungst. im formschönen Gehäuse  
- A L F / Autohot extern

33 MB, RLL, 40 ms	1.195 --	<b>Festplatten Laufwerke SCSI:</b>	
42 MB, MFM, 25 ms	1.546 --	42 MB, SCSI 3.5" 19 ms	946 --
65 MB, RLL, 28 ms	1.748 --	45 MB, SCSI 3.5" 25 ms	996 --
84 MB, MFM, 28 ms	2.696 --	64 MB, SCSI 3.5" 19 ms	1.546 --
<b>Festplatten Laufwerke</b> — St 412 MFM/RLL		90 MB, SCSI 3.5" 25 ms	1.496 --
33 MB, RLL 3.5" 40 ms	598 --	<b>Drucker:</b>	
65 MB, RLL, 5.25" 28 ms	896 --	Fujitsu DL 1100 24 Nadel	896 --
		Eur-Color DL-1100 24 Nadel	996 --

Alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

Für Druckfehler übernehme ich keine Haftung

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an:

Tel: 07 11 / 8 56 85 34 Wir können fast alles besorgen!

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonuspunkt

5 Bonuspunkte erhalten Sie eine Diskettenbox für 80 Disketten **GRATIS!!!**

Lieferbedingungen: Lieferung per **NN** oder **UPS**  
Frachtkosten DM 8,- Eilzuschlag DM 6,50





## IN-SZENE

# CRACK!

**Kann denn Cracken Sünde sein? Droht Raubkopierern die Todesstrafe? Muß man blechen, wenn man blechen soll? Um den Antworten auf diese drängenden Fragen näherzukommen, besinnen wir uns heute mal auf die Grundlagen – die Rechtsgrundlagen der Verfolgung von Raubkopierern!**

Die wichtigsten Bestimmungen zu diesem heiklen Thema findet man einmal im Urheberrechtsgesetz (UrhG), zum anderen im Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG). Vor allem das UrhG enthält einen reichen Fundus an Vorschriften, die darüber entscheiden, wo auf diesem Gebiet der Pfad der Tugend endet, und wo der Abgrund der Strafbarkeit beginnt. Ein Blick in Paragraph 2 Abs. 1 UrhG belehrt uns zunächst einmal darüber, daß neben Schriftwerken, Reden, wissenschaftlichen Darstellungen und pantomimischen Werken auch „Programme für die Datenverarbeitung“ den Schutz dieses Gesetzes genießen. Damit sind selbstverständlich auch Computerspiele gemeint, denn streng juristisch betrachtet, sind selbst Larry Laffers amouröse Abenteuer nichts anderes als Programme für die Datenverarbeitung. Blättert man nun ein bißchen weiter, stößt man unweigerlich auf die Paragraphen 15 und 16 und damit auf die Erkenntnis, daß das Vervielfältigen eines geschützten Werkes ausschließlich seinem Urheber gestattet ist. Somit haben wir es nun schwarz auf weiß, daß das unerlaubte Kopieren von Software aus staatlicher Sicht ein eher unerwünschter Vorgang ist. Tolle Sache, aber was passiert, wenn man's trotzdem macht?

Für diesen schrecklichen Fall hat der Gesetzgeber in kluger Voraussicht ebenfalls

ein paar Vorschriften ins UrhG aufgenommen. Eine besonders unangenehme ist der Paragraph 106, der Übeltätern mit Freiheitsstrafen bis zu einem Jahr bzw. mit Geldstrafen droht, wenn sie urheberrechtlich geschützte Werke unerlaubterweise verwerten (z.B. durch Vervielfältigen oder Verbreiten). Tun die haltlosen Gesellen dies gar gewerblich, beträgt die Höchststrafe nach Paragraph 108a satte fünf Jahre! Das hört sich zwar alles sehr schlimm an, aber wer zuhause gerade mal fünf Raubkopien rumstehen hat, braucht trotzdem keine Angst zu haben, daß er nun für die nächsten drei Jahre Knastologie und Gitterkunde studieren muß. Schließlich handelt es sich bei den ein bzw. fünf Jahren um die Höchststrafen, die nur in besonders schweren Fällen verhängt werden (gewerblich handelnde Täter, organisierte Kriminalität, Wiederholungstäter, etc.). Außerdem trifft die volle Härte des Gesetzes nur erwachsene Übeltäter, Kinder (bis 14) bleiben dagegen straffrei, Jugendliche (14 bis 18) werden nach dem milderen Jugendstrafrecht (JGG) beurteilt, und Heranwachsende (18 bis 21) kommen mit etwas Glück und 'nem ordentlichen Anzug ebenfalls mit einer Jugendstrafe davon. Viel unangenehmer ist da meist das ganze Drumherum: Hausdurchsuchung (Mutti kriegt 'nen Herzinfarkt), Polizeiverhör

(Papi auch), und eventuell Beschlagnahme des Amigas (spätestens jetzt wird auch dem Sohneemann schlecht). Vor lauter Schuld und Sühne denkt man meist gar nicht daran, daß es außer dem Strafrecht auch noch das gute alte Zivilrecht gibt – und gerade aus dieser Ecke kommen oftmals die dicksten Knaller daher! Wie z.B. die Abmahnungsschreiben netter Anwälte mit noch viel netteren Gebührenforderungen, oder die Schadenersatzansprüche geschädigter Hersteller und Softwarevertriebe (die Rechtsgrundlage dafür ist der Paragraph 97 UrhG). Letztere schnellen in schier astronomische Höhen, sobald jemand schwunghaften Handel mit seinen Raubkopien betrieben hat: In diesem Fall kommt nämlich unter Umständen auch das UWG in Betracht, wo man gemäß Paragraph 1 zu saftigen Wiedergutmachungen verdonnert werden kann – Juristen sprechen hier vom „Ausnützen fremder Arbeitsergebnisse“ (der Programmierer bzw. Hersteller). Zwar sind in der Praxis die Chancen des Klägers relativ gering, sollte der Sinn des Richters jedoch nach einem Präzedenzfall stehen, könnte der Beklagte durchaus lebenslang finanziell ruiniert sein. Oder hättet Ihr für den Fall der Fälle ein paar Millionen am Konto?

Soweit das Grundsätzliche, im nächsten Heft geht's den Fallbeispielen an den Kragen: Wo hört die Sicher-

heitskopie auf, wo fängt die Raubkopie an? Was passiert mit beschlagnahmter Software und Hardware? Was ist, wenn sich mehrere Leute ein Game gemeinsam kaufen? Darf PD-Soft ungestraft verhökert werden? Alles, was Recht ist – in acht Wochen wißt Ihr mehr!

Euer

**DR. FREAK**

Joker Verlag  
„Dr. Freak“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# Wial

## Versand Service

## WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

### AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT DT *	129.90
500 ATTACK SUR DT	65.90
A10 TANK KILLER 1 MB	79.90
ADV DESTROYER SIMULATOR	69.90
AIRBUS 320 DT *	72.90
ALCATRAZ DT *	65.90
ANTARES DT *	54.90
ARMOUR GEDDON DT	59.90
ATOMINO DT	54.90
BAD GAMMON DT	59.90
BACK TO THE FUTURE 3	59.90
BANDIT KINGS DT	69.90
BANE OF COSMIC FORCE 1 MB	69.90
BARDS TALE 3 DT	65.90
BATTLEGROUND DT	59.90
BATTLESTORM	60.90
BETRAYAL DT	54.90
BIG BUSINESS DT *	65.90
BILLARD 32 *	69.90
BILLY THE KID DT	72.90
BLUE MAX 1 MB DT	65.90
BORSENFIEBER DT	59.90
BRAT	72.90
BUCK ROGERS 1 MB	65.90
BUCK ROGERS KOMPL DT 1 MB	54.90
BUNDESLIGA MANAGER DT	59.90
CADAVRE DT	59.90
CAR VUP DT	54.90
CELESTIA DT 4 RALLEY DT	65.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT *	59.90
CENTURY DT *	72.90
CHALLENGERS COMPILATION DT	69.90
CHAMPIONS OF KRYNN DT 1 MB	59.90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT	59.90
CHIPS CHALLENGE DT	54.90
CHUCK ROCK DT	65.90
CHUCK YEAGERS 2 0 DT	72.90
COIN UP HITS 2	65.90
COLDKEL REQUEST 1 MB	65.90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	65.90
CRIME WAVE DT	65.90
CRUISE FOR A CORPSE DT *	69.90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT 1 MB	59.90
CYBERCON 3 *	69.90
DAS BOOT DT	65.90
DRACHEN VON LAAB DT	72.90
DRAGON FLIGHT DT	65.90
DRAGON WARE DT	65.90
DUCK TALES DT	65.90
DUNGEON MASTER DT 1 MB	64.90
DYNAMIC DEBUGGER *	69.90
EDITION VOL 1 COMPIL DT	65.90
ELITE DT	65.90
ELVIRA DT 1 MB	64.90
EMLYN HUGES (NT) SOCCER DT	59.90
EPIC *	59.90
EUROPEAN SUPERLEAGUE DT	65.90
EXILE DT *	59.90
EXTASE DT	75.90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT *	61.90
F16 COMBAT PILOT DT	72.90
F16 FALCON DT 1 MB	54.90
F16 MISSION Disk 1 DT	54.90
F16 MISSION Disk 2 DT	69.90
F19 STEALTH FIGHTER DT	54.90
F29 RETALIATOR	59.90
FEUDAL LORDS	64.90
FIST OF FURY COMPIL	75.90
FLAMES OF FREEDOM DT *	75.90
FLIGHT OF THE WTRUDER DT 1 MB *	72.90
FULL BLAST COMPILATION	59.90
GAUNTLET 3 DT *	65.90
GEISHA DT	69.90
GHENGIS KHAN DT	65.90
GOODS DT	65.90
GOLDEN AGE DT	65.90
GREAT COURT 2 DT	72.90
HARPOON DT 1 MB	59.90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT	69.90
HIGH ENERGY 2 COMPILATION	59.90
HILL STREET BLUES DT	65.90
HORROR ZOMBIES DT	59.90
HUNT FOR RED OCTOBER	59.90
HYDRA DT	65.90
IMPERIUM DT	65.90
INDIANA JONES 3 ADV DT	74.90
INDIANAPOLIS 500 DT	59.90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT	59.90
INVEST DT	65.90
ISHIDO DT	65.90
IT CAME FROM THE DESERT DT 1 MB	59.90
JAHANGIR KHAN SQUASH	65.90
JAMES BOND	79.90
JONATHAN DT	65.90
JUPITERS MASTER DRIVE DT	59.90
KENSI DT	59.90
KICK OFF 2 DT	35.90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT	59.90
KILLING CLOUD	65.90
KING OF MAGIC 3	65.90
KINGS QUEST 4 1 MB	69.90

### AMIGA Programme

KINGS QUEST 5 1 MB *	65.90
LARRY'S KOMPL DT *	79.90
LEGEND OF FAIRGAIL DT	65.90
LEMMINGS DT	59.90
LETITRIX DT	59.90
LIWU'S CHALLENGE DT	54.90
LOOM DT	69.90
LOOPY DT	59.90
LORDS OF THE RISING SUN DT	59.90
LOST PATROL DT	59.90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT	69.90
M1 TANK PLATOON DT	65.90
MAGIC FLY DT	59.90
MANCHESTER UNITED DT	59.90
MANIAC MANSION DT	65.90
MAURITI ISLANDS DT	59.90
MEGA TRAVELLER DT	65.90
METAL MASTERS DT	65.90
MICKEY VERRUCHTER 200	72.90
MIDWINTER DT	65.90
MIDNIGHT RESISTANCE DT	59.90
MIG 29 FLUORUM DT	72.90
MONSTERPACK	59.90
MOONSHINE RAGERS DT	54.90
M.U.S. DT	59.90
NAM VIETNAM DT	59.90
NAVY SEALS DT	59.90
NEURONANCER DT 1 MB	65.90
NIGHTWINTER DT	59.90
NIGHTSHIFT DT	72.90
NINJA REMIX DT	69.90
NEW YORK WARRIORS	59.90
OLIMPERIUM DT	59.90
ON THE ROAD KOMPL DT	59.90
OPS UP DT	65.90
OPERATION STEALTH DT	72.90
PANG DT	65.90
PANZA KICK BOXING DT	65.90
PANORAMA DT	65.90
PGA TOUR GOLF DT	65.90
PINBALL MAGIC DT	69.90
PIRATES DT	59.90
PLAYER MANAGER DT	65.90
PLOTTING DT	65.90
POLICE QUEST 2 1 MB	72.90
POOL OF RADIANCE DT 1 MB	65.90
PORTS OF CALL DT	65.90
POWERBOAT	65.90
POWERMONGER DT	64.90
POWERMONGER DATA DISK DT *	69.90
POWER UP COMPIL	65.90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL	65.90
PROJECT PROMETHEUS DT	64.90
PUZZLE DT	59.90
PYRAMAX *	59.90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB *	65.90
RAILROAD TYCOON DT	59.90
RAIF GLAU EDITION KOMPL DT	75.90
RED STORM RISING DT	61.90
RETURN OF MEDUSA DT *	72.90
REVELATION	54.90
RINGS OF MEDUSA DT	54.90
ROBOCOP 2 DT	69.90
ROGUE TROOPER	54.90
SAINT DRAGON DT	59.90
SEARCH FOR THE KING DT	64.90
SECOND WORLD	75.90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT 1 MB	59.90
SILENT DANCER *	74.90
SIM CITY (PORULOUS PACK	59.90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	65.90
SKILLOR DIE DT	65.90
SKULL & CROSSBONES DT	65.90
SPACE ASSAULTS DT	65.90
SPACE QUEST 3 KOMPL DT *	65.90
SPEEDBALL 2 DT	65.90
SPIDERMAN DT	75.90
SPRIT OF FREEDOM	59.90
STELLAR 7 1 MB	59.90
STREET HOCKEY	59.90
SUPERCARS 2 DT	59.90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT	59.90
SWIV - SILKWORM 2 DT	59.90
TEAM SUZUKI DT	59.90
TEAM YANKEE DT	59.90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	60.90
TESTORVE 2	35.90
TESTORVE 2 SCENERYS JE	59.90
THE FIRST YEAR COMPIL	69.90
THE FINEST HOUR DT 1 MB	69.90
THYRION OF STEEL 1 MB	65.90
TIE BREAK DT	65.90
TOM AND THE GHOST DT	65.90
TOOK DT *	65.90
TORVAK THE WARRIOR *	69.90
TOWER FRA DT 1 MB	65.90
TRANSWORLD DT	74.90
TV SPORTS BASKETBALL DT	46.90
TURN AND BURN *	54.90
TURRICANE 2 DT	59.90

### AMIGA Programme

ULTIMA 5	79.90
UMS 2 DT	79.90
VIZ	46.90
VROOM *	65.90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB	69.90
WARQUEEP *	19.90
WARLOCK THE AVENGEL	54.90
WARLOCK DT	54.90
WH O WEST WORLD DT	14.90
WINGS DT 1 MB	14.90
WINNING TEAM DT	74.90
WOLFPACK DT 1 MB	14.90
WONDERLAND 1 MB	40.90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	59.90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	64.90
ZAK MC CRACKEN DT	54.90
Z OUT DT	59.90

### AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24.90
AMIGA ACTION REPLAY	169.00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39.90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F JOYSTICK	59.90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	169.90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARTZ	79.90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84.90
MOUSE/JYSTICK UMSCHALTER	49.90
MOUSE/JYSTICK VERLÄNGERUNG	9.90
SYNCO EXPRESS 2	99.00
TRACKBALL	119.90
X COPY 2 inkl Hardware	59.90
X COPY 2 PROFESSIONAL inkl Hardware	74.90
X POWER CARTRIDGE DT	229.90

### PRESHITS AMIGA

1 ST PERSONAL PINBALL	24.90
ADV FRONT MACHINE SIMULATION	24.90
AFTERBURNER	24.90
ARMANDO REV OF DOH	24.90
AXELS MAGIC HAMMER	24.90
BATTLE TALE 2	29.90
BATMAN THE CRUSAIDER	24.90
BLASTERBOYS	24.90
BLAZING THUNDER	24.90
BUDOKHAN	29.90
CARRIER COMMAND	29.90
CONFLICT	17.90
CONTINENTAL CIRCUS	24.90
CRAZY CARS	24.90
CYCLES	24.90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	29.90
DATASTORM	24.90
DEFENDER OF THE CROWN	24.90
DOUBLE DRAGON	24.90
FANTASY WORLD DIZZY	19.90
FAST FOOD	19.90
FERRARI FORMULA 1	24.90
FLOOD	29.90
GAUNTLET 2	24.90
GENIE WING	24.90
GRAND PRIX CIRCUIT	29.90
GRAND SLAM TENNIS	29.90
HARD DRIVEN	24.90
HOTSHOTS	29.90
HOUND OF SHADOW	24.90
IMPACT	17.90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24.90
INTERCEPTOR	24.90
LAST NINJA 2	24.90
MICROPROSE SOCCER	24.90
MIG 29 COCKPITS	24.90
MOONWALKER	24.90
NORTH & SOUTH	29.90
PROJECTILE	24.90
QUARTZ	37.90
QUATTRO KROCKE COMPILATION	37.90
QUATTRO SPORTS COMPILATION	24.90
ROCKIN ROLL	17.90
ROCK STAR	24.90
R TYPE	29.90
RVF HONDA	29.90
SHERMAN MA	29.90
SIDEWINDER 2	29.90
SILENT SERVICE	24.90
SILKWORM	39.90
SIM CITY DT (KURZAN)	29.90
SPEEDBALL	24.90
SPELLFIRE THE SORCERER	24.90
SPHERICAL	29.90
STARFLIGHT	19.90
SUMMER OLYMPIAD	24.90
SUPER GRAND PRIX	24.90
SUPER HANG ON	24.90
THUNDERBLADE	29.90
TOOBIN	17.90
TREASURE ISLAND DIZZY	24.90
WIZBALL	29.90
WORLD CLASS LEADERSBOARD	24.90
XENON	24.90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht

### LÖSUNGSHILFEN

IN DT JE DM 14,90

BUCK ROGERS, CHAMPIONS OF KRYNN	14.90
DUNGEON MASTER, EL VIRA	14.90
HEROES QUEST 2, INDIANA JONES	14.90
KINGS QUEST 1.5, LARRY 1-3	14.90
LEG OF FAIRGAIL, MANIAC MANSION	14.90
OPER STEALTH, MONKEY ISLANDS	14.90
SPACE QUEST 3.4, ZAK MC CRACKEN	14.90
ULTIMA 6	14.90

### Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR	154.90
880 KB EXTREM LEISE SUPERSUMMUM 25 MM	
HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000	
ABSCHALTBAR 4500 TRACKS	
KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	209.90

### Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM	
EINSTEYERN, ABSCHALTBAR 4 MEGA	
BIT CHIPS, AKKU-LOCH	64.90

1 MB MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500	
INTERN MIT 512 KB BESTÜCKT UHR	249.90

2 MB MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500	
INTERN KOMPLETT BESTÜCKT	279.90

8 MB MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000	
INTERN MIT 2 MB BESTÜCKT	499.00

### Harddisk

HARDDISKS A 500	
HD 30 MB SCSI AUTOBOOT EXTERN	1099.00
HD 50 MB SCSI AUTOBOOT EXTERN	1149.00
HD 80 MB SCSI AUTOBOOT EXTERN	1299.00
HDX 105 MB SCSI AUTOBOOT EXTERN	1589.00

FILECARDS A 2000	
FD 30 MB SCSI AUTOBOOT FILECARD	899.00
FD 50 MB SCSI AUTOBOOT FILECARD	999.00
FD 80 MB SCSI AUTOBOOT FILECARD	1179.00
FDX 105 MB SCSI AUTOBOOT FILECARD	1499.00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN  
KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG, MIT  
INSTALLATIONSSOFTWARE U.  
DEUTSCHEM HANDBUCH DELIEFERT

### Scanner

HANDY SCANNER TYP 10 400 DPI 15 GS	
105 MM TEXT + GRAFIK	399.90

HANDY SCANNER TYP 14 400 DPI 256 GS	
105 MM TEXT + GRAFIK	699.90

HANDY SCANNER TYP E COLOR 90 DPI	
4096 FARBEN 84 MM	1099.00

PERS A 4 SCANNER SER 3 600 DPI 64 GS	
UM A 4 SCANNBREITE GRAFIK + TEXT	1699.00

### LEERDISKETTEN

3.5" 200 NoName 10er	9.90
3.5" 2HD NoName 10er	19.90
5.25" 200 NoName 10er	5.90
5.25" 2HD NoName 10er	12.90
PREISE AB 250 STÜCK ERFRAGEN!	

### MÄUSE

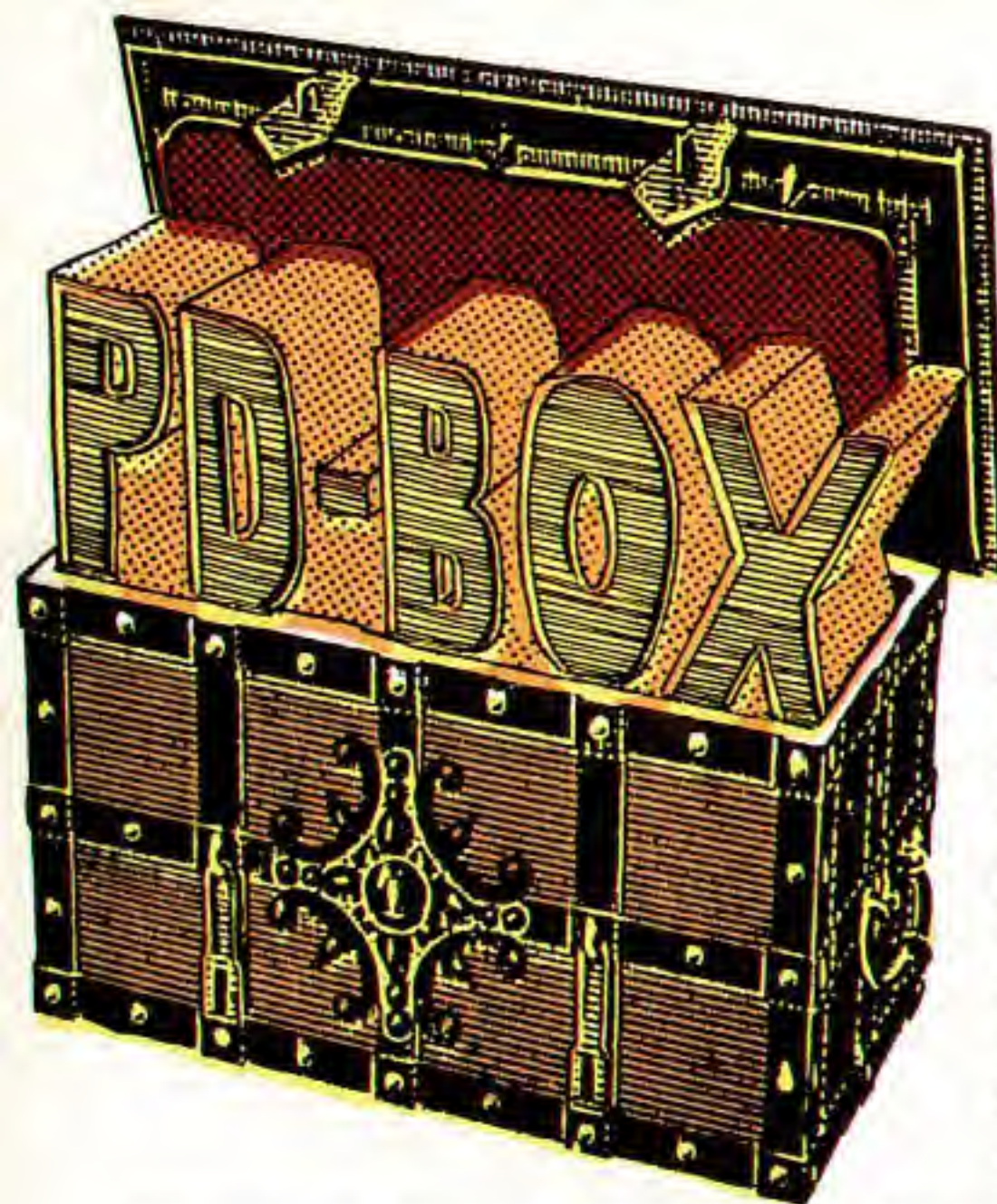
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL FRD	59.90
MOUSE SET HAUSHALTSPAD	19.90
MAUSMATTE	6.90

### DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3.5" DISKETTEN	19.90
BOX 100 STÜCK 5.25 DISKETTEN	19.90

\* BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR \* Irrtum vorbehalten \* Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. \*  
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM \* Ausland Euroscheck plus 10,00 DM





Langsam wird's Sommer, die ideale Zeit für Fischer Freddys frischen Fish. Weil aber das Meer und seine Einwohner heutzutage auch nicht mehr das sind, was sie mal waren, tun wir gegen Ende noch ein bißchen was für den Umweltschutz...

Sozusagen als Vorspeise können wir Euch gleich einen besonderen Leckerbissen anbieten: Auf Fish Nr. 410 befindet sich ein battletechorientiertes Rollenspiel namens **Mech Fight**. Als Blech-Mech (gut, was?) findet man sich zu Spielbeginn in der Raumstation Beta-X wieder und hat nicht den leisesten Schimmer, was eigentlich angesagt ist. Nur ein paar dürre Sätze im Documentation-File deuten auf bevorstehende Kämpfe mit Aliens hin. Was liegt also näher, als erstmal die recht weitläufige Raumbasis zu erforschen? Die unmittelbare Umgebung unseres Robbis wird dabei in einem

kleinen Fenster per Draufsicht gezeigt. Nützliche Ausrüstungsgegenstände können gefunden (oder gekauft) werden, wobei natürlich erst feine Waffen und Schutzschirme den Mech zum Tech machen.

Ein mitgelieferter Editor ermöglicht sogar die Erstellung eigener Labyrinth; um aber dem Techtelmechtel erstmal das Laufen beizubringen, benötigt man eine WB 1.3.2 und viel Geduld. Bei nur einer Floppy können zudem Ladeprobleme auftreten.

Von den Tücken der Technik zur Gehirnakrobatik aus der Quiz-Ecke geht's

jetzt mit Fish 423 und **Hollywood Trivia**. Das grafisch sehr schlicht gehaltene Programm hat acht recht ausgefallene Themenbereiche in petto, aus denen es die Fragen stellt (von „Star Trek“ über „Musik“ bis zu „Indiana Jones“!). Vier mögliche Antworten werden geboten, von denen die richtige angeklickt werden muß. Um hier gute Scores zu erreichen, sollte man sich mit Hollywood (und mit der englischen Sprache) allerdings schon etwas auskennen...

Und von Hollywood ist es ja

nicht weit zur Action; zwei Fischlein später finden wir auf Nr. 425 das vertikal scrollende Ballerspiel **Head Games**. Es handelt sich dabei um eine mittels SEUCK konstruierte Jagd auf allerlei digitalisierte oder gemalte Köpfe, welche oft und gern zurücksputzen, äh, schießen. Der Sound klingt richtig schön destruktiv, und die Grafik beweist Mut zur Häßlichkeit. Laune macht das Teil trotzdem – oder gerade deswegen? Mit auf der Disk ist noch ein kleines Geschicklichkeitsspielchen namens **Downhill**



Mech Fight: Ein Robbi hat Probleme...

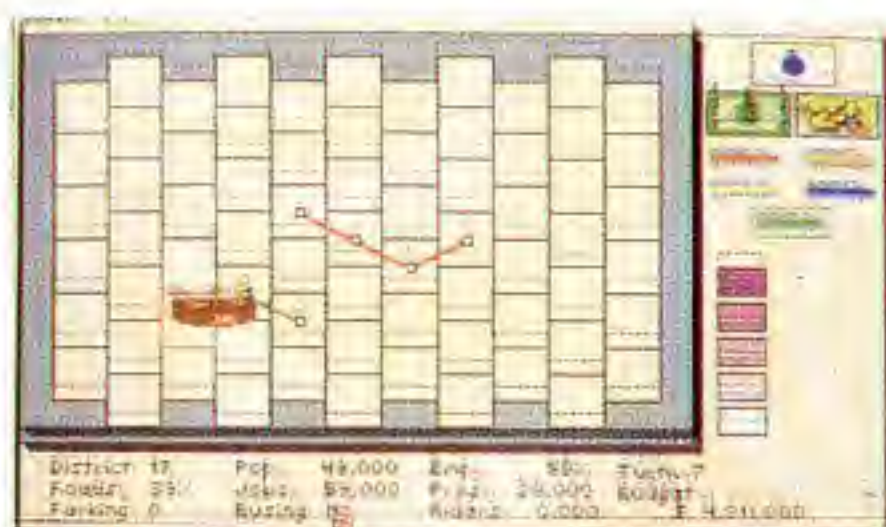


Hollywood Trivia: Na, wer weiß es?



Head Games – genau das Richtige für Kopfgeldjäger!

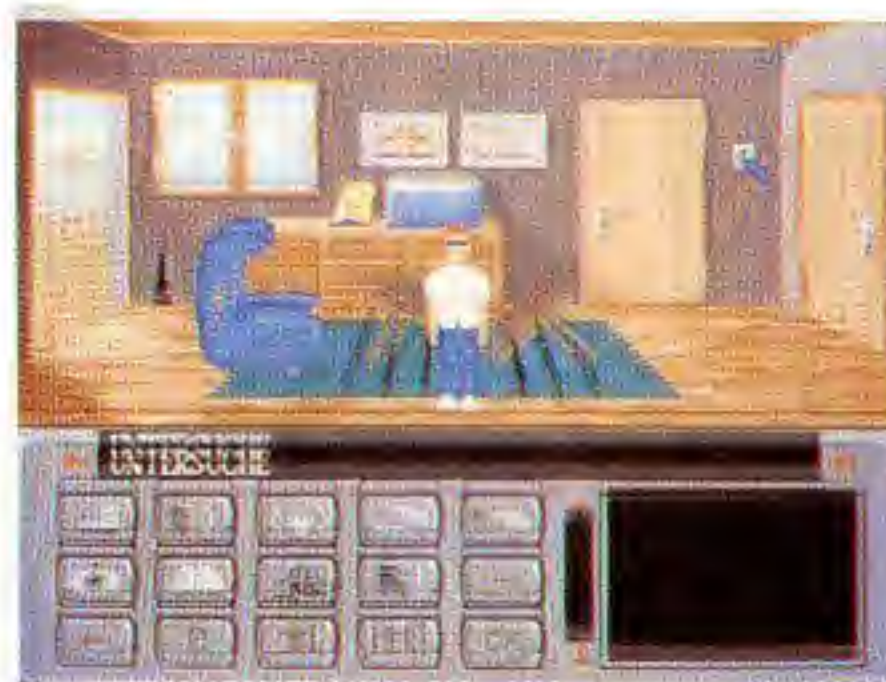




Bei Metro sind ausgereicherte Schienen-Lichter gefragt.



Lore of Conquest ist ein kleiner Dieb-Frechdachs!



Das Erbe: Viel Spieß für wenige Geld!

**Challenge**, bei dem man während einer rasanten Skiabfahrt diversen Hindernissen ausweichen muß.

Gleich nebenan sind dann die Strategen gefordert: Auf **Fish Nr. 426** soll in **Metro** eine U-Bahn gebaut werden. Der Haken dabei ist, daß man in einer Stadt tätig wird, deren insgesamt 70 Bezirke alle eine eigene Charakteristika (Einwohnerzahl, Stellenmarkt, Dichte des Straßennetzes, usw.) aufweisen. Mit anfänglich wenig Geld soll eine möglichst lukrative Strecke angelegt werden, zudem müssen die Finanzen noch für Züge, Parkplätze und dergleichen mehr reichen. Dem Architekten stehen 15 Jahre (= Runden) zur Verfügung, um den Passagieren ein großes und leistungsfähiges Netz zu schaffen; wer jedoch bei der Routenplanung Fehler macht oder zu niedrige Fahrpreise erhebt, ist schon viel schneller aus dem Geschäft! Grafisch darf nahezu nichts erwartet werden, aber was soll's?

Ehe es nun gleich ans Umweltschützen geht, möchten wir Eure Aufmerksamkeit noch auf **Fish 432** lenken. Inmitten eines ganzen Haufens von Utilities versteckt sich hier das kleine, aber feine Spielchen **Lore of Conquest**. Wiederum strategisch und wiederum grafisch sehr einfach, geht es darum, ein Sternenreich aufzubauen und gegen einen Widersacher zu verteidigen. Allerdings benötigt Ihr einen Freund als Kontrahenten, denn die aktuelle Version kennt (noch) keinen Computergegner. Raumschiffe müssen gebaut und Gelder eingenommen werden; damit's auch nicht zu einfach ist, machen Euch zudem Aliens das Leben schwer. Alles in allem etwa „Imperium“ im Westentaschenformat...

So, nun aber zum versprochenen Programm für Öko-Freaks. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das im Auftrag des Umweltbun-

desantes über die PD-Vertriebswege an den User gebracht werden soll. **Das Erbe** ist nämlich ein unterhaltsames Abenteuerspielchen mit Lerneffekt: Wer hier die luxuriöse Villa seines Onkels erben möchte, muß das Gemäuer zunächst einmal ökomäßig auf Vordermann bringen – wehe dem, der FCKW-haltige Baumaterialien verwendet oder zwischendurch Hamburger aus Styroporschachteln mampft! Tropenholzmöbel sind natürlich genauso tabu wie chemische Reinigungen; manche der Missetaten werden nur mit Punktabzug bestraft, schwerere Vergehen führen zum abrupten Game Over. Warum und weshalb das so ist, wird aber vom Programm in jedem Fall genau erklärt – sonst lernt man ja erst wieder nix!

Insgesamt macht **Das Erbe** einen sehr schönen Eindruck, besonders die bunten und detailreichen Grafiken wissen zu gefallen. Gesteuert wird per Maus über ein komfortables Icon-System, und der Preis liegt deutlich unter 10,- DM. Dieses Erbesollten also nicht nur passionierte Umweltschützer antreten, denn so viel Spiel für so wenig Geld gibt's nun wirklich nicht alle Tage!

Bleibt die Frage, wie und wo man an die heute präsentierten Köstlichkeiten herankommen kann. Sagen wir Euch doch gerne: Die umweltschonende Erbschaft und die schmackhaften Diskettenfische sind erhältlich bei:



Sämtliche Fish-Disks werden übrigens von der Workbench aus gestartet und schlagen mit 2,20 DM plus Versandkosten (Nachnahme: 8,- DM) zu Buche. War noch was? Richtig, in der nächsten Ausgabe ist nochmal Fred Fish an der Reihe, bis dahin: Petri heil!

(C. Borgmeier/jn)



# RUHMESHALLE

Und wieder einmal ist die Spannung auf ihrem Höhepunkt: Habe ich heute endlich auch mal was gewonnen? Stehe ich heute endlich auf der „schwarzen“ Liste? Hier kommt die dringende Antwort auf drängende Fragen:

## Up & Down

Die 16 Bit Hit Machine bekommt:

Matthias Jülich, Grevenbroich

High Energy gewinnt:

Niklas Herter, Weyhausen

Kind of Magic 3 geht an:

Stefan Ludwig, Fürstenwalde

Je einen scharfen Joker-Ordner erhalten:

Jürgen Brosi, Klingsmoo

Sebastian Deickert, Frankfurt/Oder

Matthias Affeldt, Hannover

## Stromausfall

In König Artus Tafelrunde wird aufgenommen:

Josef Welzenbach, Traun, Österreich

Über Drunter & Drüber freut sich:

Gerd Stuhlmüller, Gersthofen

## Die Girl-Seite

Je ein Spitzengame für den Amiga bekommen:

Helga Biedermann, Linz, Österreich

Hanno Ertel, Stuttgart

Rupert Mahner, Haar

## Der Kicker-Cup

Mit Mig 29 hebt ab:

Wolfgang Mahl, Eppelheim

Je einen Joker-Ordner gewinnen:

Florian Lauer, Wesseling

Heiko Hansen, Fochbek

Tobias Hartlehmert, Bad Bocklet

Die drei kleidsamen Joker-Shirts gehen an:

Marin Gagliardi, Frankenthal

Robin Hoss, Hagen

Carsten Schwarz, Reinheim

## Es läuft noch...

die Drachenparty von United Software. Und zwar bis zum 30. Juni 1991. Genügend Zeit also, sich noch zu überlegen, wie der Drache heißt, der in einem See in Schottland haust. Zur Wahl

stehen 5 Möglichkeiten, als da wären:

a) Godzilla

b) Briggitta

c) Grisù

d) Nessie

e) Lindy

Wer die richtige Antwort weiß, zückt einfach Stift und Postkarte, schreibt den richtigen Namen drauf und schickt das Kunstwerk unter dem Stichwort Drachenparty an unsere Adresse. Wir jedenfalls gratulieren den Gewinnern und wünschen allen anderen noch recht viel Glück!

# SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

**NEU!**

TÄGLICH  
NEUHEITEN!

<p><b>7x in Berlin!</b></p> <p>Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!</p> <p><b>SoftPower Filialen</b>              Wedding - Schwedenstraße 18c              Spandau - Schönwalder Str. 65              Moabit - Stromstraße 55</p> <p><b>SoftPower Stationen</b>              Neukölln - Lahnstraße 94              Weißensee - Streustraße 69              Mariendorf - Mariendorfer Damm 51              Charlottenburg - Wundtstraße 58/60</p> <p><b>NEUHEITEN - SERVICE</b>              030/492 20 56 - 10.<sup>00</sup>-18.<sup>30</sup></p> <p><b>VERSAND - SERVICE</b>              030/375 60 13 - 10.<sup>00</sup>-18.<sup>30</sup></p>	<p><b>Versand-Service</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!</li> <li>• Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!</li> <li>• Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!</li> </ul> <p>Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!</p> <p><b>CHAOS</b> <i>Knüller!</i>              STRIKES BACK 49,-              ELECTRONIC ARTS              DELUXE VIDEO 39,-              PAL-Version</p> <p><b>SoftPower</b>              Schönwalder Str. 65              D-1000 Berlin 20</p>	<p><b>SoftPower Filiale HANNOVER</b></p> <p>Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für              • Amiga • Atari • C-64 • PC •</p> <p><b>Hildesheimer Str. 118</b>  <b>3000 Hannover 1</b>  <b>Tel.: 0511/809 44 84</b></p> <p><b>NEUERÖFFNUNG!</b></p> <p><i>SUPER EINFÜHRUNGS- PREISE!</i> <i>MASSENWEISE SONDERPOSTEN!</i></p> <p><b>SoftPower Depot</b>  <b>Hubertus Damm 7</b>  <b>1123 Berlin - Karow</b></p>
--	--	---



# Wer glaubte, die Blütezeit der Textadventures wäre unwiederbringlich vorbei, der kennt die Mannen um Anita Sinclair schlecht: Nach Jahren meldet sich Magnetic Scrolls nun auf der Bühne zurück – mit einem Paukenschlag!

**Der Amiga Joker meint:** Wonderland hat die Meßlatte für kommende Adventures gleich ein paar Meter höher gelegt!

Die Lobeshymnen für die PC-Version strotzten ja nur so vor Superlativen – kein Wunder, Wonderland sorgte schließlich für ein Wunder. Denn das Comeback wurde zum Triumph: Mit einer packenden Handlung, herrlicher Grafik und nie dagewesenem Bedienungs-komfort katapultierte Magnetic Scrolls das totgesagte Genre wieder an die Spitze der Charts!

Erzählt wird Lewis Carrolls „Alice im Wonderland“, eine Geschichte, die dank ihres absurden Humors und der skurrilen Gestalten, denen die kleine Hauptdarstellerin in ihrer Traumwelt begegnet, auch 80jährige Kinder noch bezaubern kann.

Und es ist den Programmierern wirklich hervorragend gelungen, die Atmosphäre der Vorlage über den Monitor zu bringen! Wer sich noch an Klassiker wie „The Pawn“ oder „Guild of Thieves“ erinnert, wird sich zudem nicht wundern, daß die Rätsel in Wonderland nicht nur zahlreich, sondern auch originell und trotzdem logisch sind.

Worüber man sich aber sehr wohl wundern darf, das ist „Magnetic Windows“, eine wahrhaft geniale Benutzeroberfläche, die eigens für dieses Game erdacht wurde. Ähnlich wie bei „Windows“ oder „Intuition“ (also z.B. die Workbench) kann man sich den Screen individuell zusammenstellen: Neben dem obligatorischen Text-Fenster können noch Inventory, Automapping-Karte, eine Anzeige für mögliche Ausgänge, eine weitere für im Raum befind-



Hier muß man wirklich auf alles gefaßt sein!



liche Gegenstände und natürlich die Grafik frei am Schirm plziert werden. All das darf man verschieben, vergrößern und verkleinern: dazu gibt es noch etliche Pull-down-Menüs, man kann die Grafiken auch direkt mit der Maus beklicken, Gegenstände ins Inventory „ziehen“, Textpassagen wiederholen und sich von einer fein abgestuften Help-Funktion (von der dezenten Andeutung bis zum Holzhammer) weiterhelfen lassen. Wonderland bietet mehr Funktionen als so manche Anwendung – und ist dennoch, oder gerade deshalb, kinderleicht zu bedienen!

Die über 100 Grafiken sind wunderschön und teilweise sogar animiert, nur mit den Modi hat man sich ein bißchen verzettelt: Wer weder auf SW-Bilder steht, noch einen Multisync-Monitor besitzt, muß sich trotz diverser Optionen mit 16 Farben begnügen. Auch die sechs Musikstücke werden den Fähigkeiten unserer „Freundin“ nicht ganz gerecht, und oft ziehen sich die Nachladezeiten ganz schön in die Länge. Man merkt dem Game halt an, daß es für einen schnellen AT samt Festplatte konzipiert wurde...

Nichtsdestotrotz sollte sich kein Amiga-Abenteurer dieses Erlebnis entgehen lassen: Der Parser versteht praktisch jedes Wort, und wer mit dem anspruchsvollen Englisch nicht überfordert ist, wird sich über die Textausgaben königlich amüsieren. Für Lucasfilm und Sierra brechen harte Zeiten an...! (mm)

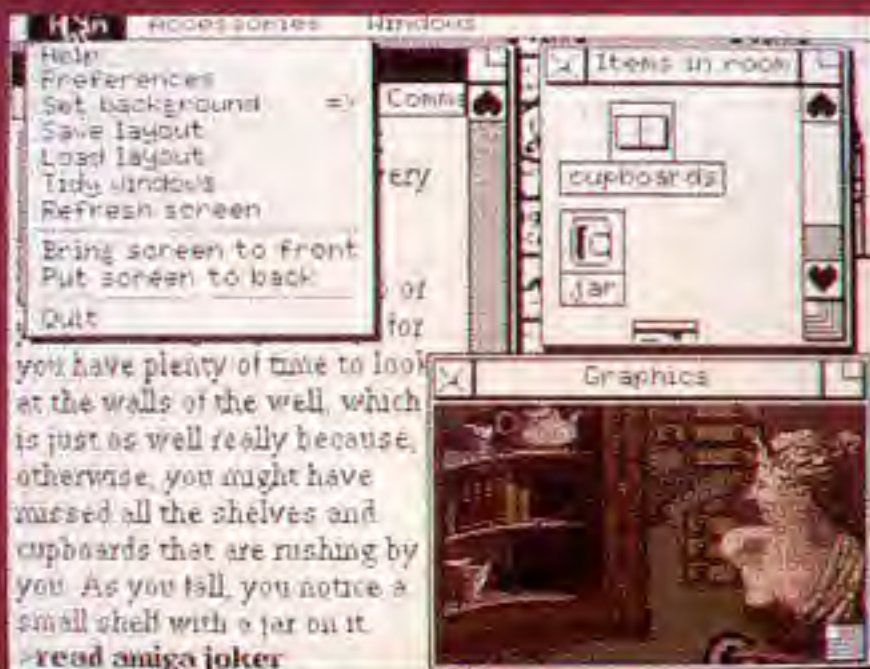


## Wonderland

Grafik:	83%
Sound:	48%
Handhabung:	94%
Spielidee:	92%
Dauerspall:	96%
Preis/Leistung:	89%
Red. Urteil:	92%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Magnetic Scrolls/Virgin	
Genre: Abenteuer	



**Spezialität:** Vier Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich, Paßwortabfrage, Speichern auf Extra-Disk, englische Anleitung und Poster. Läuft nur mit 1 MB!



Individuelle Screengestaltung: Fenster auf, Fenster zu...





# KENTVRION

**Der Kampf um Rom ist nicht mehr alleinige Sache der PC-Besitzer – dank der ungetrübten Konvertierungswut bei Electronic Arts dürfen nun auch Amigianer nach dem Weltreich grabschen. Aber rentiert es sich auch, extra die Tunika aus der Reinigung zu holen?**

Ein Blick auf den Kalender: Wir schreiben das Jahr 275 vor Christus. Ein Blick in den Spiegel: Wir sehen einen ehrgeizigen Zenturio, der sich anschickt, als großer Imperator in die Geschichtsbücher einzugehen. Ein Blick auf das Game: Eine Generalstabskarte zeigt die Staaten Europas und des Mittelmeerraumes; von hier aus werden die gloriosen Eroberungen geplant und per Maus in die Wege geleitet...

Um sich eine neue (tributpflichtige) Provinz einzuverleiben, muß zunächst deren Heer überwunden werden. In einer schön gezeichneten und animierten Kampfsequenz stehen sich die Armeen gegenüber; per Menü wählt man für seine Römer eine erfolgversprechende Basis-Taktik, und schon beginnt die Keilerei. Sollte die Lage kritisch werden, kann man jederzeit unterbrechen und den Kohorten individuelle Befehle erteilen – oder gar den Rückzug anordnen. Jede Legion darf pro Runde (Jahr) eine Eroberung versuchen oder ihre gelichteten Reihen auffüllen; unbestechlich wie immer, entscheidet der Computer dann über Sieg oder Niederlage. Erfolge ziehen Beförderungen nach sich, und mit einem höheren Dienstgrad ist auch die Rekrutierung weiterer Armeen möglich. Gelegentlich kann man sich aber um die Prügel drücken, indem man mit dem gegnerischen Befehlshaber redet und einen Beitritt für seine Provinz aushandelt (nach Artikel 23 Grundgesetz oder so).

Natürlich wird das Schicksal Roms nicht allein am Schlachtfeld entschieden, die dekadente Bevölkerung

giert nach Entertainment: Da bieten sich die berühmten Wagenrennen oder Gladiatorenkämpfe an; um aber an den hübschen Actioneinlagen teilnehmen zu können, müssen schon tüchtig Sesterzen in der Kasse klingeln.

Wer es daneben noch schafft, sich die diversen auswärtigen Lieblingsfeinde vom Hals zu halten (Stichwort: „Hannibal“), dürfte beim Griff nach dem Lorbeerkrantz kaum noch zu stoppen sein. Und genau

hier liegt, trotz verschiedener Schwierigkeitsstufen, die größte Schwäche des Games: Sobald man mal raus hat, wie der Hase läuft, werden spielerische Herausforderungen zur Mangelware – das gilt für Strategie und Action gleichermaßen!

Schade, denn die Präsentation kann sich durchaus sehen lassen: Stimmungsvolle Grafiken, schicksalsträchtige Melodien und netter Hintergrundlärm bei den Schlachten und Actionszenen erfreuen Auge und Ohr. Auch die Steuerung bereitet keinerlei Probleme, nur macht es Centurion dem aufstrebenden Imperator etwas zu leicht – schon bald schmilzt das Interesse an dem Sandalen-Epos wie Schnee in der Frühlingssonne. Tja, mit einer Mehrspieler-Option wäre Rom ganz sicher nicht an einem Tag erbaut worden... (jn)



Bald gehört das alles mir!!!



Wie damals Ben Hur...



Die tapferen Legionen ziehen in die Schlacht.



## Centurion

Grafik:	71%
Sound:	69%
Handhabung:	70%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	58%

## Variabel

Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Electronic Arts  
Genre: Mixtur

Spezialität: Zwei Disketten, neun Spielstände können gesaved werden. Eine beiliegende Weltkarte dient der Paßwortabfrage, nur die (im Manual oft zitierte) Command Summary Card fehlte leider.



# Ein paar hätten wir noch...



**Amiga Joker 4/90**  
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie-Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



**Amiga Joker 5/90**  
Grafik-Hämmer: „Dragon's Lair II“, „Turrican“ und „Midwinter“. Dazu Messe-Neuheiten aus aller Welt!



**Amiga Joker 7/90**  
Abenteuerlich: „Antheads“, „Chrono Quest II“ und „Pirates!“. Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



**Amiga Joker 9/90**  
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



**Amiga Joker 10/90**  
Bunt gemixt: „Beast II“, „Operation Stealth“ und das „Große Sierra-Special“. Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!



**Amiga Joker 12/90**  
Abgefahren: „Powermonger“, „Z-Out“ und „Great Courts II“. Mit dabei ein verrückter Psycho-Test und Viren zum Selbermachen!



**Amiga Joker 1/91**  
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



**Amiga Joker 2/91**  
Von der UDSSR zum Mars: „MIG-29 Fulcrum“ und „Total Recall“. Plus ein Special über „Virtual Reality“ und der „Große Freezer-Test!“



**Amiga Joker 3/91**  
Heiter weiter: „Turrican II“, „Hard Drivin' II“ und „Speedball II“. Dazu ein Interview mit den Elvira-Programmierern und ein Bericht von der CES in Las Vegas!



**Amiga Joker 4/91**  
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



**Amiga Joker 5/91**  
Muß man haben: „Super Cars II“, „Midwinter 2“ und „Gods“, sowie das (wirklich) „Große CDTV-Special“ mit den heißesten Infos rund um die neue Laser-Technologie!



**1. Sonderheft: Simulationen**  
Tests der 70 besten Simulationen. Mit Tips & Tricks zu jedem Spiel, Interviews, Insider-Infos und der kompletten Entstehungsgeschichte des Genres!



**2. Sonderheft: Poster & Lösungen**  
10 megastarke Riesenposter (DIN A2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!

## Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei!) möglich. Jede Ausgabe des Amiga Joker kostet 6,50 DM, das Sonderheft: Simulationen 7,80 DM, und das Sonderheft: Poster & Lösungen nur 6,-

DM. Bei Vorkasse bitte 3,- DM für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



**Der Amiga Joker meint:**  
Was soll man sagen:  
MegaTraveller 1 macht  
Lust auf MegaTraveller 2!

MegaTraveller beruht auf dem gleichnamigen (Live-) Rollenspielsystem von Marc Miller, das im Gegensatz zu „AD & D“ (der Grundlage der SSI-Games) von Anfang an auf eine SF-Welt zugeschnitten war. Dank seiner einfachen Erlern- und Spielbarkeit mauserte sich MegaTraveller zu einem der er-



folgreichsten Rollenspielsysteme überhaupt – und wurde auch prompt für den PC umgesetzt. Jetzt schien den Jungs bei Empire die Zeit reif, auch uns Amigianer ins All zu schicken...

Und was finden wir dort anno Fünftausendundeinpaarzerquatschte? Nun, immerhin 28 zu erforschende Himmelskörper in acht verschiedenen Planetensystemen. Und natürlich die Zhodanis, so ziemlich das unangenehmste Völkchen seit dem Urknall! Der Oberbösewicht heißt Konrad Kiefer, und wer es schafft, Herrn Kiefer einen satten Schwinger auf's Kiefer zu verpassen, der dürfte der Lösung des Spiels schon ziemlich nahe sein. Dazu muß aber erstmal eine schlagkräftige Mannschaft her; man darf sich fünf Recken mit unterschiedlicher Militärausbildung (Armee, Marine, etc.) zusammenstellen und je nach Eignung mit den verschiedensten Fertigkeiten versehen (70 Skills stehen zur Auswahl). Im Verlauf des Abenteuers sollen die Leutchen dann mit 30 Waffenarten und ebensovielen Handelsgütern umgehen: Raumschlachten müssen geführt werden, auf den Planeten



**Rollenspieler werden am Amiga bestens bedient – sofern sie Fantasy-Fans sind! Das Angebot für SF-Liebhaber läßt sich dagegen an einer Hand abzählen, auch wenn gerade wieder ein Finger dazugekommen ist...**

# mega traveller 1

## The Zhodani Conspiracy

kann man Spielkasinos besuchen, Handel treiben, Leute aushorchen, Ausrüstung einkaufen und vieles mehr.

Kritiktechnisch bietet sich der Vergleich mit der Konkurrenz an: Nimmt man da beispielsweise „Buck Rogers“, so macht bei MegaTraveller der Spielablauf ei-

nen etwas realistischeren Eindruck – soweit man das bei einem SF-Game sagen kann. Und das, obwohl die Benutzerführung (per Maus) hier deutlich einfacher gestrickt ist. Dafür kämpft es sich mit MegaTraveller nicht ganz so abwechslungsreich und spannend wie weiland beim alten



Buck. Optisch erinnert die Sache hingegen mehr an „Space Rogue“, vor allem auf den Planetenoberflächen, die hier wie dort aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Ansonsten folgt der Bildschirmaufbau dem üblichen Sichtfenster-Standard; die Grafik ist dabei durchaus sehenswert und sehr farbenprächtig. Merkwürdig ist allerdings, daß recht oft nachgeladen wird – obwohl das Game nur mit einem Megabyte



läuft! Was den Sound betrifft, so wird das Intro zwar von einer netten Musik à la Star Wars begleitet, die Geräuschkulisse während des Spiels ist allerdings nicht sonderlich aufregend. Und die Quintessenz? Wir können ohne Schamesröte im Gesicht verkünden, daß unser Universum wieder um ein wirklich brauchbares SF-Rollenspiel reicher ist! (mm)



### MegaTraveller 1

Grafik:	63%
Sound:	38%
Handhabung:	75%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Empire	
Genre: Abenteuer	

**Spezialität:** Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, dank Codeabfrage HD-Installation möglich. Dickes (englisches) Handbuch und große Sternenkarte.



**Der Amiga Joker meint:**  
Jagen, Sammeln und Spaß haben  
– in Prehistorik ist die Steinzeit  
noch in Ordnung!

Obwohl: Das was ist hier mehr oder weniger egal, unser putziges Steinzeitmännchen interessiert sich vielmehr dafür, *wieviel* es zu fressen gibt – sein Hunger ist schier unersättlich! Fein, daß es in der Nachbarschaft von Sauriern, Bären und Affen nur so wimmelt und sich (fast) der gesamte Urzeit-Zoo mit ein paar gut gezielten Keulenhieben zu leckeren Magenfüllern verarbeiten läßt. Weniger fein, daß sich die Mahlzeiten wacker ihrer Haut erwehren! Und wenn unser hungriger Urahn nicht allzeit auf der Hut ist, schmilzt der Energiebalken rapide, die unablässig ablaufende Zeit wird zum Handicap, und ruckzuck ist eines der anfänglich drei Leben ausgehaucht... Die Aufgabe ist also klar wie Sauriersüppchen: Eisfelder, tropische Dschungellandschaften und finstere Höhlen müssen auf der Suche nach Eßbarem durchlaufen bzw. -sprungen werden, wobei pro Leben und Level nur limitiert Zeit zur Verfügung steht. Als hilfreich erweisen sich die vielen Extras, die man unterwegs aufammelt (Extrazeit, Smartbombs, Beile, Unverwundbarkeit, Supersprünge und Zusatzleben), in Höhlen und versteckten Bonusräumen sind zudem Köstlichkeiten wie Früchte oder Schinken zu entdecken. Und Mampfen ist hier nunmal oberstes Gebot – nur wer mit vollem Bauch (= Futter-Anzeige) am Ende eines Levels ankommt, hat sich für den nächsten qualifiziert! Sofern man zuvor noch den Boxkampf mit einem der unglaublich großen Schlußmonster siegreich übersteht...

Keine Frage, das Spieldesign ist gelungen: Allerorten trifft man auf hübsch gezeichnete und entzückend

**Was unterscheidet den steinzeitlichen Helden dieses neuen Plattformspielchens vom vernunftbegabten Wesen moderner Bauart? Wenig, denn heute wie damals beherrscht eigentlich nur eine Frage des Menschen Streben: Was gibt's zu essen?**

# PREHISTORIK

animierte Gegner, muß vertrackte Hindernisse überwinden (ein See kann z.B. nur per Luftballon-Express überquert werden!) und das Spielersprite gehorcht jedem Joystickkommando ohne Zögern und Zaudern. Auch die Landschaften sind phantasievoll gestaltet, nur, daß anstatt von Scrolling bildweise umgeschaltet wird, trübt das schöne Bild ein wenig. OK, ein paar verschiedene Schlagvarianten hätten dem Höhlenmenschen sicher auch nicht geschadet, außerdem sollte sich Titus nach einem neuen Sound-Guru umsehen: Musik und Effekte während des Spiels sind zwar immerhin solider Durchschnitt, aber die Titelmelodie verdient es kaum, als solche bezeichnet zu werden.

Trotz der kleinen Unzulänglichkeiten schneidet das Game in der Endabrechnung nicht schlecht ab, schließlich macht es Spaß und ist hübsch anzusehen. An die Qualität des unmittelbaren Konkurrenten „Chuck Rock“ langt Prehistorik somit zwar nicht ganz heran, aber wer Appetit auf eine einfallsreiche Plattform-Hatz ver-

spürt, darf sich dem ausgehungerten Neandertaler getrost bei der Nahrungssuche anschließen! (ml)



## Prehistorik

Grafik:	79%
Sound:	55%
Handhabung:	64%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Titus	
Genre: Geschicklichkeit	

**Spezialität:** Wenig los: Kein Intro, keine Highscores, keine Save-Option, keine Continues, kein garnix.



Sind die Viecher nicht zum Fressen süß?



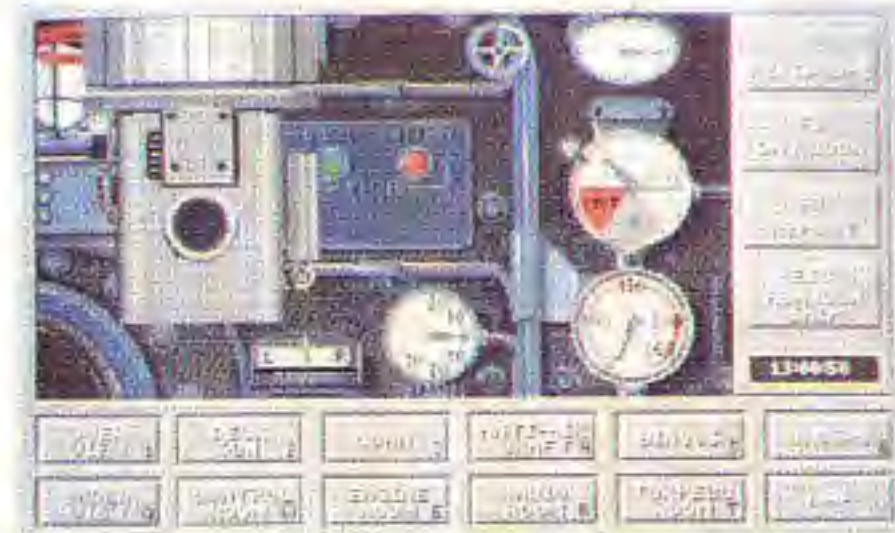
Unfaire Sache – der Große ist der Gegner!



Jetzt ist sie also auch am Amiga aufgetaucht, die „German U-Boat Simulation“. Wir haben uns sofort Jürgen Prochnows Kapitänsmützen geschnappt, ein Valium gegen Platzangst geschluckt und sind auf Tauchstation gegangen...

# DAS BOOT

Realismus ist Trumpf



Wer seinerzeit den gleichnamigen Streifen gesehen hat, kann schon in etwa abschätzen, was ihn hier so erwartet, den anderen sei der (film-) historische Hintergrund kurz erläutert: Winter 1941, der Zweite Weltkrieg

ist in vollem Gang – in der Luft, zu Lande, zu Wasser und ganz besonders auch unter Wasser. Der feuchtkalte Kriegsschauplatz erstreckt sich vom Arktischen Meer entlang der Norwegischen Küste bis hinunter zur

Straße von Gibraltar. Und überall sitzen deutsche U-Boot-Kapitäne in ihren schwimmenden Zigarren und lauern auf alliierte Schiffs- und Flugzeugkonvoys, genau wie wir... Die fünf Missionen des Spiels basieren weitgehend auf dem Film, was nicht zuletzt bedeutet, daß man hier um größtmögliche Detailtreue bemüht war. So stehen etwa für den Funkverkehr originalgetreue „Enigma“ Chiffriergeräte zur Verfügung, die Torpedos verweigern gelegentlich ihren Dienst, und anfallende Reparaturen im Maschinenraum ziehen sich höchst realistisch in die Länge. Überhaupt befindet sich die gesamte technische Ausstattung auf dem Stand von 1941 – wenn man das so haben will, andernfalls wählt man im Optionsmenü einfach eine pflegeleichtere Einstellung. Ebenso muß der Kapitano hier nicht sofort ins kalte Wasser springen, sondern kann im Trainingsmodus schön gemächlich lernen, wie man seinen Kahn unbeschädigt durch ein verminntes Gebiet lenkt, sich gegen feindliche Flieger mit der Bordkanone verteidigt, tödlichen Wasserbomben ausweicht oder ein Duell mit einem anderen U-Boot besteht.

Die Realitätsnähe wäre also prima, und auch die vielen verschiedenen Optionen (mehrere U-Boote und Torpedotypen) und Einstellparameter erwärmen das Simulanten-Herz. Weniger gelungen ist leider die technische Umsetzung: Die Vektorgrafik wirkt mit ihren verschiedenen Blickwinkeln im ersten Moment zwar recht beeindruckend, aber sobald Bewegung in die Sache kommt, merkt man ihr deutlich an, daß sie einfach vom PC rübergezogen wurde – und auch dort war sie ja

nicht gerade die Schnellste. Die Nachladezeiten beim Stationswechsel sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern: Wer sich mal von der Brücke über Maschinenraum, Übersichtskarte, Funk- und Torpedostation bis zur Deckkanone durchgeklickt hat, kann sich ungefähr vorstellen, welchen nervlichen Belastungen die Jungs damals ausgesetzt waren! Soundmäßig darf man sich 30 Meter unter dem Meeresspiegel natürlich auch nicht allzuviel erwarten, aber immerhin läßt sich's mit der Maussteuerung ganz gut leben. Für Klassiker wie „Silent Service“ oder „Red Storm Rising“ stellt Das Boot also weiß Gott keine ernsthafte Konkurrenz dar, dank der trägen Ruckel-Grafik und des eingeschränkten Bedienungskomforts werden hier wohl nur eingefleischte Kriegshistoriker so richtig Freude an der Feindfahrt haben. (M. Semino)



## Das Boot

Grafik:	59%
Sound:	34%
Handhabung:	62%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	63%

### Variabel

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Three-Sixty  
Genre: Simulation

**Spezialität:** Speicherbare Highscores, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich, verschiedene Grafikdetailstufen.



# EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



Ob Händler oder Hersteller, Distributor oder Journalist – der alljährliche Besuch im Londoner Business Design Center ist ein Pflichttermin. Wer in Sachen Computer-Entertainment am laufenden bleiben möchte, kommt um Europas Fachmesse Numero Uno einfach nicht herum!

Allerdings ist die Trade Show nun wirklich ein reines Branchen-Happening – ohne gültigen Messeausweis würde der Türsteher noch nicht einmal die Queen in die geheiligten Hallen lassen! Pech also für das Häuflein begeisterter Freaks, die extra aus Österreich und Dänemark angereist waren, nur um gleich am Eingang wieder abgewiesen zu werden. Glück hingegen für das Fachpublikum, da hier Verkaufsgespräche und Vorführungen sehr viel entspannter über die Bühne gehen, als das im Trubel öffentlicher Veranstaltungen wie beispielsweise der PC-Show möglich ist.

Ehe wir uns nun ins (alphabetisch geordnete) Messe-

vergnügen stürzen, hier noch ein kurzer Bericht von dem Versuch einer Oscar-Verleihung für Software: Wer bei der Vergabe des „European Computer Leisure Award 1991“ in der Londoner Nobeldisco Hippodrome dabei sein wollte und nicht das Glück hatte, eine Freikarte zu besitzen, mußte stolze 45 Pfund (etwa 130,- DM!) berappen, um dann bei einem Glas Champus und einem Stückchen fettigen Fleisch ein organisatorisches Debakel zu erleben. Nicht nur, daß der Moderator den Charme eines Versicherungsvertreeters versprühte und man einen Komiker über sich ergehen lassen mußte, der seinen Witz an der Garderobe abgege-

ben hatte, nein, auch die Award-Figuren waren nicht rechtzeitig fertig geworden und wurden in der Not durch eine Flasche Champagner ersetzt (stellt Euch das mal bei der Oscar-Verleihung vor!). Kein Wunder, wenn dann auch die Gewinner wenig Zustimmung fanden – vermutlich hat die Endauswahl der Veranstalter getroffen...

Für das beste Actionspiel hatten diverse europäische Fachmagazine beispielsweise „Rainbow Islands“, „Turrican II“, „Killing Game Show“ und „Lotus Esprit Turbo Challenge“ nominiert. Eingekheimst hat den Preis „Killing Game Show“ – sicher kein übles Spiel, aber bei der Konkurrenz?

Auch, daß Ataris Lynx zur Konsole des Jahres gekürt wurde, entspricht wohl nicht so ganz der rauhen Wirklichkeit. Na, immerhin hat Nintendos Game Boy Version von „Tetris“ zu Recht die Auszeichnung als bestes Konsolenspiel erhalten, und auch die vielen Awards für „Lemmings“ gehen in Ordnung. Ob Psygnosis deshalb aber wirklich gleich das beste Softwarehaus 1991 ist, darf wiederum bezweifelt werden – es sei denn, man hätte „Pork's Blood“ berücksichtigt. Aber so richtig ernst hat die Veranstaltung eh niemand genommen, die Jungs von Atari und Nintendo sind schlauerweise gleich daheim geblieben...





Zocken ohne Risiko im „Trump Castle“



Und wieder Zoff im All: „Frenetic“



Mit „Les Manley...“ sind hübsche Mädels keine Mangelware!



Mit dem „Super League Manager“ herrscht endlich Ordnung am Schreibtisch...



„Wreckers“ – man schießt sich durch...

## Accolade

Bei Accolade hat man sich die Europarechte der Games des amerikanischen Herstellers „Capstone“ gesichert; für den Amiga wird als erstes die Casino-Simulation **Trump Castle** veröffentlicht. An Eigenproduktionen hat man zum einen die Larry-Imitation **Les Manley in Search for the King** in petto, außerdem soll jetzt endlich die Amigaversion des Brettspiels **Stratego** erscheinen. Während das Adventure schon jetzt sehr vielversprechend aussieht, kann man für **Stratego** nur hoffen, daß die Spielstärke gegenüber der schwächlichen PC-Version verbessert wurde. Außerdem wird es bald eine neue Compilation namens **Pro Sports Challenge** geben, auf der „The Cycles“, „Powerboat USA“ und zweimal Golf mit „Jack Nicklaus“ zu finden sind.

## Audiogenic

Obwohl der **Super League Manager** bereits bei der letzten PC-Show angekündigt wurde, müssen Fußballfans wohl noch ein bißchen auf das Programm warten. Dafür wird es dann mit „Emlyn Hughes International Soccer“ zusammenarbeiten, wodurch man alle Begegnungen betrachten und sogar selbst beeinflussen kann. Wer sich mehr für Cricket interessiert, wird an den fantastischen Animationen in **Graham Gooch's World Class Cricket** viel Freude haben – bloß, wer interessiert sich hierzulande schon dafür? Heldenhafte Raumpiloten gibt es hingegen auch in Deutschland reichlich, und für die ist **Wreckers** gedacht. Innerhalb von 60 Minuten muß hier ein alienverseuchtes Sternenschiff gesäubert werden, ehe es sich selbst vernichtet. Na, warum nicht?

## Coktel Vision

Zwar hatte die französische Company für den Amiga kein neues Game dabei, dafür aber die tolle CDTV-Version des **European Space Simulator**. Neben den bereits bekannten Grafiken wurden noch kleine Trickfilme wie eine Mondlandung, tolle Animationen in Zeichentrickqualität und feinsten Hi Fi Sound eingebaut! Ein erster und sehr leckerer Vorgeschmack auf die Spiele der neuen Generation...

## Core Design

Die englischen Hit-Lieferanten waren fleißig, sie hatten gleich vier brandneue Games im Marschgepäck. In **Warzone**, einem vertikal scrollenden Actionspektakel, dürfen ein bis zwei Bildschirm-Söldner acht Level lang Soldaten killen, Panzer in die Luft jagen und Kriegs-

gefangene befreien. Boni und Extrawaffen gibt's selbstverständlich auch, genau wie bei **Frenetic**, einer ebenfalls vertikal scrollenden Weltraumschlacht mit acht Spielabschnitten. Mit seinen schier unglaublich großen Schlußmonstern erinnert das Game ein bißchen an „Xenon II“. Apropos Ähnlichkeiten: Mit **Retro** steht uns eine Art „Speedball 2“ mit 3D-Perspektive ins Haus. Last not least dürfen sich alle Simulanten auf eine Hubschrauberschlacht mit **AH-73M Thunderhawk** freuen. Core Designs Einstand in das komplexe Genre bietet sechs Kampfgebiete mit je zehn Missionen und natürlich viel Feind und viel Ehr.

## Domark

Neben **Skull & Crossbones** (Test in diesem Heft) und dem **3D Construction Kit** (Test in AJ 5/91), das nun





Neuer Leckerbissen  
für Simulations-  
Spezialisten:  
„Birds of Prey“



Motorboot macht Gegner tot: „Hydra“



„Hydra“ – nix für Wasser-Hasser!



Jederzeit zur Monsterjagd bereit: „Zone Warrior“

Sport für Knüppelschwinger: „R.B.I. Baseball“

übrigens mit einer Videokassette als Anleitung ausgeliefert wird, zeigte Domark mit **R.B.I. Baseball** eine Amigaversion des amerikanischen Massensports. Während hier Statistiken und Actionszenen bunt gemischt daherkommen, ist bei der Automatenumsetzung **Hydra** natürlich Action pur angesagt: eine wilde Hatz per Motorboot mit viel bum bum! Unter dem Tengen-Label sollen noch drei weitere Arcademachines für die „Freundin“ aufbereitet werden, nämlich **Pit Fighter** (typische Prügelorgie), **Race Drivin'** (der geniale Nachfolger des genialen „Hard Drivin'“) und **Rampart** (tolle Arcade-Strategie). Bereits im Juli wird **Thunderjaws** das Licht der Digi-Welt erblicken, eine Ballerorgie für einen Taucher nebst Harpune. In Sachen Eigenproduktionen ist **Super Space Invaders 91** zu vermelden, mal wieder ein Uraltspielchen im neuen

Look. Außerdem wurde ein eigener Budget-Label gegründet, der Titel wie „Hard Drivin'“ oder den Tüftel-Hit „Klax“ auf Compilations oder einzeln (für ca. 30,- DM) verbilligt unters Volk bringen soll.

## Electronic Arts

Mögt Ihr Plattform-Games? Dann wird Euch **Zone Warrior** gefallen, wo man in fünf Zeitzeonen (von der Prähistorik bis in die Zukunft) mit Dinosauriern, Mumien oder postnuklearen Monstern aufräumen muß, während Schlüssel und Karten eingesammelt werden. Vielfältig zeigt sich auch **Birds of Prey**, ein neuer Flugsimulator mit 12 Missionen und sage und schreibe 40 verschiedenen Flugzeugen! Programmiert wird er übrigens von „Argonaut Software“, die uns ja bereits „Star-glider I & II“ beschert ha-

ben. In die Tiefen des Alls geht es dann mit **Rules of Engagement**, wo der Simulations-Spezialist eine ganze Flotte von verschiedenen Raumschiffen im Griff haben muß. Für Abwechslung sorgt ein „Mission Builder“, mit dem sich individuelle Sternensysteme samt Schiffen und Aliens erstellen lassen. Zu guter Letzt kommen bei **The Magic Candle** noch Rollenspieler auf ihre Kosten, das Fantasy-Abenteuer kann mit hübscher Grafik, 25 Charakteren und immerhin 26 unterschiedlichen Monstern aufwarten.

## Gremlin Graphics

Auch hier wurde ein eigenes Budget-Label ins Leben gerufen, um die Hits vergangener Tage (z.B. „Super Cars“ und „Venus“) für knapp 30 Mäuse pro Stück an den Mann zu bringen. Zudem will man eine Reihe mit Education Software für

Kinder im Vorschulalter starten. Für den reiferen Zocker gibt's dann die Action-Hatz **Pegasus**, in der jeder Level aus zwei unterschiedlichen Abschnitten besteht: Zuerst werden fliegenderweise Kristalle gesammelt und Aliens gekillt, dann läuft man über Plattformen und legt sich mit Drachen an. Auch **Utopia**, eine Mischung aus „Sim City“ und „Populous“ sieht sehr vielversprechend aus. Es gilt, eine perfekte Gesellschaftsordnung zu entwickeln – baue ich nun lieber Rüstungsfabriken oder Krankenhäuser? Solche Fragen stellen sich natürlich bei **Space Crusade** nicht, hier handelt es sich um ein solides Weltraum-Rollenspiel. Und auch das Strategical **Flag** könnte ganz interessant werden, zumal die Programmierer von „Lost Patrol“ diesmal auf eine isometrische 3D-Perspektive setzen. Weiters ist eine Zusatzdisk mit einfachen Kur-





Ob Pool oder Carambolage – der „Billard Simulator II“ macht's möglich.



Ab in den Knast mit „Alcatraz“



„Secret Weapons of the Luftwaffe“  
– für deutsche Gambler ungeeignet?



Knall im  
All mit  
„Tentacle“

In „Cybornetics“ sind  
die wilden Robbis los!

sen für „Team Suzuki“ in Arbeit und natürlich das lang erwartete Lotus Esprit Turbo Challenge II. Nix Genaues weiß man noch nicht, Gremlin liebäugelt aber mit der Möglichkeit, zwei Rechner zu koppeln. Näheres im Oktober, dann soll der Lotus in den Läden vorfahren...

## Infogrames

Auch die Lyoner Spieleküche hat eine neue Compilation im Ofen. High Energy II wird „Mystical“, „Light Corridor“, „Crazy Cars II“, „Pinball Magic“ und „Shufflepuck Cafe“ enthalten. Darüberhinaus soll Tetris nochmals die Kassen klingeln lassen. Infogrames hat die Rechte an den Computerversionen von Mirrorsoft gekauft. Dank neuer Optionen wie einer variablen Spielgeschwindigkeit und einem Turniermodus soll der Knobel-Klassiker erneut

für Furore sorgen – ob das klappt? An neuen Games war Bandit Kings of Ancient China, ein komplexes Strategical von Koei („Genghis Khan“) zu bewundern; auch Alcatraz, der lang angekündigte inoffizielle Nachfolger von „Hostages“ soll nun endlich fertig werden. Sehr viel beschaulicher als bei diesem knallharten Action-Drama geht es beim Billard Simulator II zu. Geboten werden wahlweise Pool oder Carambolage in 2D- oder 3D-Perspektive, ein zoombarer Tisch und Computergegner bzw. eine Zwei-Spieler-Option. Abschließend wurde unter dem Arbeitstitel Colors noch eine kleine Tüftelei vorgestellt, bei der ein bis zwei Denker Farbflächen bearbeiten sollen.

## Loriciel

Die Programmierer des französischen Herstellers arbeiten zur Zeit an drei

Neuerscheinungen: Builderland wird ein Actionadventure, das den Spieler nur mit Steinen und Zaubersprüchen bewaffnet in eine riesige Fantasywelt voller Monster entführt. Mehr aus der Puzzle-Ecke stammen Guardians, wo im dreidimensionalen Raum eine Wand errichtet werden soll, damit eine magische Kugel nicht entfliehen kann, und Booby, das Tüftlern 160 tückische Level samt einer Vier-Spieler-Option beschert.

## Lucasfilm Games

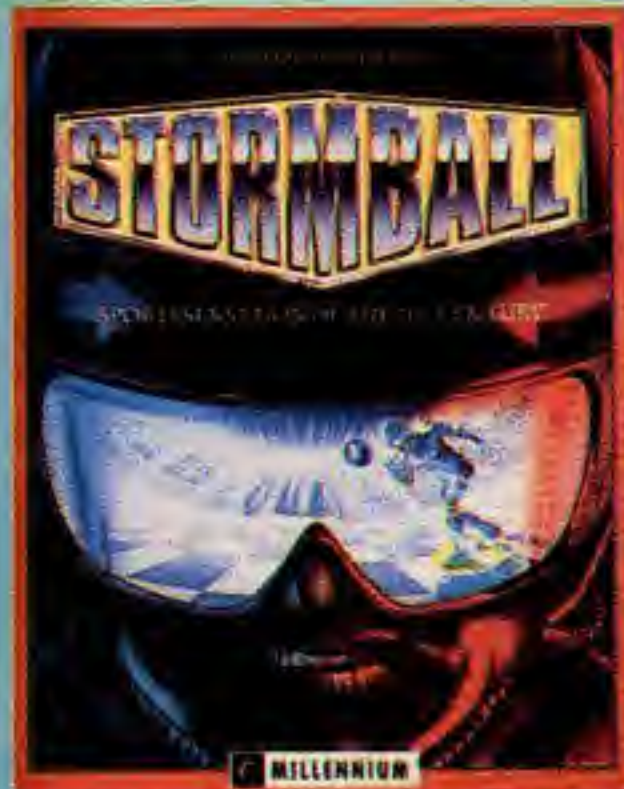
Die schlechte Nachricht zuerst: Secret Weapons of the Luftwaffe, die Fortsetzung zu „Their Finest Hour“ wird aus Respekt vor der BPS offiziell nicht auf den deutschen Markt gebracht. Jetzt die gute: Mit ziemlicher Sicherheit wird sich wohl ein Direktimporteur für die englische Version finden. ... Zum Schluß die besonders

guten Nachrichten: Sowohl Secret of Monkey Island II als auch Indiana Jones IV sind bereits in der Mache! Beide Adventures sollen bis Weihnachten in einer deutschsprachigen Version vorliegen – sparen Leute, sparen!

## MicroProse

Neben den bereits getesteten Amigaversionen der Mega-Hammer Railroad Tycoon (AJ 4/91) und F-15 Strike Eagle II (AJ 5/91) gab es nur zwei Neuheiten zu sehen. Einmal wird unter dem Label Micro Style 3D Golf erscheinen, das mit einer Vier-Spieler-Option und sechs Kursen aufwarten kann, zum anderen ist die Luftkampfsimulation Air Duel im Anflug. Hier steht „Dogfight“ mit historischen Kisten wie einer Sopwith Camel oder diversen Fokkers am Programm. Man kann am Splitscreen (vertikal oder horizontal!) gegen





„Stormball“ – und wieder ist Sport gleich Mord!

Der Klassiker  
Wizball schickt seine  
Kinder ins Rennen:  
„Wiz Kids“



Der Motor läuft, alles klar für „Wild Wheels“!



Abschiedsgrüße  
von Cinemaware:  
„Rollerbabes“



Keine Pause für den Ballerfinger: „Robozone“



Nach dem letzten Ninja kommt jetzt der „First Samurai“

einen Freund fliegen, seinen Rechner via Modem mit einem anderen verbinden oder ganz einfach nur den Computergegnern einheizen. Air Duel sieht jetzt schon sehr gut aus, ganz genau werden wir es bei der Veröffentlichung im August wissen.

## Millenium

Harte Sportler werden hier bei Stormball fündig, wo zwei Spieler am 3D-Split-screen um eine Stahlkugel rangeln. Ballerfreaks halten sich lieber an Tentacle (gaaanz tolles Parallaxscrolling!), und im Arcadeadventure Shinto's Revenge dürfen Privatdetektive nach einem entführten Mädchen fahnden. Auch Robin Hood könnte recht interessant sein, ein Actionadventure im Look von „Populous“ sieht man schließlich nicht alle Tage. So richtig zur Sache geht es dann mit Cybor-

netics, wo (ähnlich wie bei „Metal Masters“) Kampfröbter aufeinander eindreschen, die man zuvor auch noch selbst zusammenbasteln darf. Schlußendlich kehrt der schuppige Held aus „James Pond“ auf den Screen zurück, sein neues Abenteuer Robocod führt ihn in eine Spielzeugfabrik. Wahrlich viel Holz, was Millenium da vor der Hütte hat!

## Mirrorsoft

Sparen ist groß in Mode – auch Mirrorsoft hat ein Budget-Label gegründet! Unter dem Namen „Mirror Image“ werden in Zukunft tolle Games wie „Xenon II“ oder „TV Sports Football“ zum Taschengeldtarif verramscht. Teenage Mutant Hero Turtles II – The Arcade Game wird allerdings die volle Länge kosten und soll's (im Gegensatz zum

Vorgänger) auch wert sein, zumal es sich angeblich um eine 1:1 Umsetzung der starken Arcade-Maschine handelt. Auch Ross Goodley, der Programmierer von „Gravity“ war nicht faul und bastelt an einem 3D-Strategie-Game mit Rollenspieleinschlag namens Drop Soldier. Von der Action-Front gibt es noch Robozone (ein schräg scrollendes Ballerspiel), Fire & Ice (Jump & Run), First Samurai (Asien-Gekloppe vor animierten Hintergründen) und die Automatenumsetzung Cisco Heat (3D-Rennsimulation) zu vermelden. Die Rollenspieler wird es freuen zu hören, daß die Designer von „Bloodwych“ eifrig an Legend stricken, einem Fantasy-Abenteuer mit 2D- und 3D-Grafiken. Fehlt noch das Vermächtnis von Cinemaware: TV Sports Baseball und Rollerbabes (ein Sportspiel mit hübschen Girls auf Rollschuhen) werden voraussichtlich die letzten Ga-

mes sein, die unter diesem Label erscheinen.

## Ocean

Englands große Action-Spezialisten setzen den Oldie „Wizball“ fort, Wiz Kid soll ein Plattformspiel mit Strategie-Touch werden. Sehr originell fanden wir die Idee von Wild Wheels, einer Art Motor-Polo, wo der Ball von Autos Richtung Tor getrieben wird. Und wo bleibt die Amigaversion des „Sim City“-Nachfolgers Sim Earth? Antwort: Bis zum Hochsommer leider noch unter Verschuß. Dafür hat man wieder jede Menge Lizenzen eingekauft, sowohl Terminator 2 als auch Darkman treiben demnächst in Actionspielen ihr Unwesen. Und auch die populäre TV-Zeichentrickserie The Simpsons bekommt ihr eigenes Amigagame. Apropos: Mit Smash TV geht bald ein





„Merces“ – durchhalten Mr. President,  
die Rettung naht!



Der Steinzeitmensch aus „Prehistoric“ ganz zeitgemäß...

Spiel auf Sendung, in dem die Kandidaten einer Fernsehshow mit Waffen um ihr Leben kämpfen müssen. Wäre doch mal eine prima Idee für RTL Plus...?

## Psygnosis

Die Jungs aus Liverpool waren von Kopf bis Fuß auf „Lemmings“ eingestellt, am Stand liefen die Viecher sogar in Lebensgröße herum! So wird es in Kürze eine Zusatzdisk für die genialen Wähler geben: **Lemmings II** soll sogar einen Editor für eigene Levels enthalten. Daneben hatte man **Armour-Geddon** dabei, einen waschechten Flugsimulator mit gewohnt spektakulärer (Vektor-) Grafik. Das Game schien uns zwar ein bißchen einfach zu sein, aber bitte. Außerdem hat man sich nun endlich entschlossen, den Klassiker „Barbarian“ fortzusetzen – **Barbarian II** bringt sechs Level voller

Verliese, Dörfer und Schlösser, in denen über 50 verschiedene Monster (eklige Spinnen, gruselige Werwölfe, etc.) hausen! Und weil wir gerade bei Fantasy sind: Die Programmierer von UBI Softs „Unreal“ sind übergelaufen und haben für Psygnosis ein vielversprechendes Actionadventure mit allerfeinstem Parallaxscrolling programmiert. **Agony** ist ein wahrlich zauberhaftes Spiel um einen Zauberlehrling – da wird UBI Soft ganz schön mit den Zähnen knirschen...

## Software 2000

Die Plöner Spieleschmiede zeigte sozusagen „unter dem Ladentisch“ eine erste Version von **Bundesliga Manager II**. Grafisch scheint die Sache schlicht wie eh und je, aber dank vieler neuer Features wie einem Spielzug-Editor dürfte das Man-

ager-Leben nun erheblich komplexer werden.

## Titus

Neben der entzückenden Steinzeitklopperei **Prehistoric** hat man noch das Rennspielchen **Crazy Cars III** in petto. Diesmal sitzt der Pilot am Steuer eines Schlittens aus den 60er Jahren; um der Konkurrenz davonzubrausen ist wieder jedes Mittel recht. Bleibt zu hoffen, daß **Crazy Cars III** die spielerisch dünnen Vorgänger abhängen kann. Gespannt darf man auch auf die offizielle Computer-Umsetzung des Kultfilms „Blues Brothers“ sein – immerhin will Titus dafür mit 200 verschiedenen Spielszenen und dem tollen Original-Sound des Movies aufwarten!

## UBI Soft

Tja, an den Games Magic Land und Lightquest (Pre-

Killen wie in der Spielhalle: „Merces“

view in AJ 2/91) wird immer noch eifrig gefeilt, und auch das seit langem angekündigte **Battle Isle** ist noch nicht fertig. Was soll man machen?

## U.S. Gold

Wir hätten Euch zum Abschied gerne Erfreulicheres mitgeteilt, aber bei der englischen Company haben im Moment der PC und Segas Master System Vorrang. Für den Amiga ist nur ein Game in Arbeit, und zwar die beinharte Metzel-Orgie **Merces**. Zwei Söldner dürfen simultan versuchen, den amerikanischen Präsidenten zu retten, indem sie sich durch horizontal scrollende Level ballern. Naja, wer die Arcade-Vorlage mochte, wird auch dieses typische „Killergame“ mögen. Das war's von U.S. Gold, und das war's auch von der Trade Show – insgesamt war's ja auch genug, oder? (C. Borgmeier)





# WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP  
OF THE 90's



Chips Challenge	DA	64,90	Midwinter 2	a. A.
Chuck Rock	DA	64,90	Monkey Island	DV 76,90
Chuck Yeagers V.2	DA	69,90	Moonshine Racer	DA 69,90
Cohort Fight for Rome		76,90	MUDS	DV 69,90
Crime Time	DV	64,90	Mystical	DA 69,90
Cubulus	DA	69,90	Nam 1965-75	DA 76,90
Curse of the Azure B.	DV	76,90	Narc	DA 64,90
Cybercon III		a. A.	Nightshift	DA 59,90
Das Boot		76,90	Ninja Remix	DA 64,90
Death Trap		64,90	Nitro	64,90
Demoniak		a. A.	Obitus	DA 82,90
Drachen von Laas	DV	64,90	On the Road	DV 69,90
Dragonbreed	DA	69,90	Operation Combat	64,90
Duck Tales	DA	69,90	Pang	DA 69,90
Eco Phantoms		64,90	Panza Kick Boxing	DA 76,90
Elvira	DV	76,90	Pepe Hammer	a. A.
European Superleague	DV	64,90	PGA Tour Golf	DA 69,90
Exterminator	DA	69,90	Pop Up	DA 59,90
F-15 Strike Eagle 2		a. A.	Predator 2	DA 64,90
Fantasy World Dizzy		19,90	Prehistoric Tale	DA 59,90
Fate Gates of Dawn		a. A.	Project Prometheus	DA 69,90
Galactic Empire	DA	76,90	Puzznic	DA 64,90
Gauntlet 3		a. A.	Quest for Glory 2	89,90
Gazza 2	DA	64,90	Railroad Tycoon	76,90
Gem X	DA	39,90	Revelation	DA 59,90
Ghengis Khan	DA	89,90	Robocop 2	DA 69,90



3D Construction Kit	DA	119,90
A-10 Tank Killer		82,90
Antares	DA	69,90
Alpha Waves	DA	69,90
Adv. Destroyer Sim.	DA	76,90
Armour Geddon		64,90
Awesome	DA	64,90
Back to the Future 3	DA	64,90
Bandit Kings	DA	89,90
Bane of the Cosmic Forge		89,90
Bards Tale 3	DA	69,90
Battlestorm	DV	69,90
Betrayal	DA	76,90
Blue Max	DA	76,90
Brain Blaster	DA	59,90
Brat	DA	64,90
Buck Rogers	DV	89,90
Carthage	DA	64,90
Car Vup	DA	69,90
Centurion Defender of Rome		a. A.
Chaos Strikes Back	DV	64,90
Chase HQ 2	DA	69,90



alle Neuheiten auf einer 3-Std.-Cassette  
z.B. Brat, Chuck Rock, Skull & Crossbones, u.v.m.

Videopreislste Nr. 7  
für nur 19,90 DM

## World of Wonders Top-Ten

1. Secret of Monkey Island
2. Nam 1965 - 1975
3. Dragon Wars
4. Bards Tale 3
5. Navy Seals
6. Super Monaco Grand Prix
7. Turrican 2
8. Elvira
9. Back to the Future 3
10. PGA Tour Golf

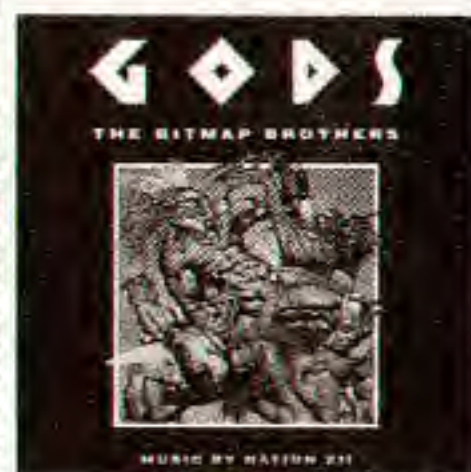
Super Skweek		59,90
Switchblade 2		a. A.
Swiv	DA	64,90
Sword & Galleons	DV	69,90
Team Suzuki	DA	64,90
The Power	DA	39,90
Total Recall	DA	69,90
Tournament Golf	DA	69,90
Tower Fra	DA	69,90
Toyota Celica	DA	64,90
Transworld	DV	69,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 5	DA	76,90
Ultimate Ride		64,90
UMS 2	DA	76,90
Vroom	DA	69,90
Warlock The Avenger	DA	64,90
Wolfpack	DA	76,90
Wonderland		76,90
Wrath of the Demon	DA	69,90
Zarathrusta	DA	64,90



BRAT

Gods	DA	64,90	Rogue Trooper	DA	69,90
Golden Axe	DA	69,90	Rolling Ronny		a. A.
Hard Drivin 2	DA	69,90	Rotator		a. A.
Hero Quest	DA	64,90	Search for the King	DA	82,90
Hill Street Blues	DV	69,90	Shiftrix	DV	64,90
James Pond	DA	64,90	Shuffle	DA	59,90
Jonathan		a. A.	Simulcra	DA	64,90
Jupiters Masterdrive	DA	64,90	Ski or Die	DA	69,90
Kengi	DA	64,90	Skull & Crossbones	DA	69,90
Killing Cloud	DA	64,90	Speedball 2	DA	69,90
Lemmings	DA	64,90	Spindizzy Worlds	DA	69,90
Loopz	DA	59,90	Spirit of Adventure	DA	69,90
Megatraveller 1	DV	69,90	Spirit of Excalibur		76,90
Metal Masters	DA	69,90	Strider 2	DA	64,90
Miami Chase		29,90	Super Cars 2	DA	64,90
Mig 29 Fulcrum	DA	89,90	Super Monaco Grand Pr.	DA	64,90

Andere Spiele, die Sie in diesem Heft finden, auf Anfrage



1000 Berlin	2000 Hamburg	5650 Solingen	6000 Frankfurt	ACHTUNG - Preisausschreiben - ACHTUNG	
Versand	Versand	Versand	Versand & Laden	Wir verlosen auf Video: 10 x Gremlins 2      10 x Pretty Woman Ihr braucht uns nur eine Postkarte mit Eurer Adresse und Eurem Computersystem zu schicken, und schon seid ihr dabei! Bestellungen sind nicht nötig! Einsendeschluß: 28.07.1991	
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Markus berät Sie gerne	Chris ist für Sie da	Marktplatz 39 6231 Schwalbach		
Tel.: 0 30/3 24 63 26	Tel.: 04 61/9 37 96	Tel.: 02 12/20 13 98	Tel.: 0 61 96/32 76		
Mo. - Fr.: 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr 14 - 19 Uhr Sa. 10 - 14 Uhr		
7000 Stuttgart	8700 Würzburg	A-1100 Wien	CH-Zürich		
Versand & Laden	Versand	Versand & Laden	Versand	Versandkosten	DV - Spiel & Anleitung in deutsch DA - deutsche Anleitung
Teckstr. 20 7730 Schwenningen	Sprechen Sie mit Thorsten	Leibnizgasse 32 A-1100 Wien	Boris erwartet Ihren Anruf	Nachnahme: 8,- DM Vorkasse: 4,- DM	
Tel.: 0 77 20/6 23 91	Tel.: 0 60 29/71 92	Tel.: 02 22/6 04 37 66	Tel. 01/9 41 02 86	Versandkostenfrei Bestellungen ab: 90,- DM nur für lieferbare Artikel gültig	Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben. Express-Service: 7,- DM Aufpreis Sicherheitskarton: 3,- DM Aufpreis
Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 15 - 19 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 9 - 12 Uhr 15 - 18 Uhr Sa. 9 - 12 Uhr	Mo. - Fr. 18 - 21 Uhr		



## Neue Mauern braucht das Land!

Mit Soft Enterprises entstand in der hessischen Provinz eine neue Company, deren überaus löbliches Ziel die Entwicklung von guten, aber preiswerten Programmen ist. Zum Einstand gibt's erstmal eine kleine Tüftelei.

Zur allgemeinen Verblüffung erwarten den Gambler mal wieder Screens voller bunter Steinchen, die der Neuordnung harren. Originell dabei ist aber immerhin, daß gleichartige Klötze, sobald man sie in ausreichender Zahl zusammengeschoben hat, nicht einfach verschwinden, sondern in eine unüberwindliche Mauer verwandelt werden – wer nur noch Mauern sieht, hat den Level gelöst. Natürlich gibt es eine Menge Widrigkeiten wie Zeitlimit, Zugbegrenzungen oder Steine, die den Mauerbau durch Wechseln ihres Outfits sabotieren. Ja, manchmal schreibt das Programm sogar vor, wo am Schluß die Wände stehen müssen, und oft können halbfertige Steininformationen nicht mehr bewegt werden.

Die sage und schreibe 500 (anwählbaren) Level beginnen recht moderat, doch

bald bricht selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe das große Haareraufen aus. Zu jedem neuen Screen erhält man einen kleinen Tip, und durch ein Paßwort-

system kann auch jederzeit da weitergemacht werden, wo man seine 5 Leben zuletzt ausgehaucht hat. Die Grafik wirkt trotz diverser Steinsets mit wechseln-

der Umrahmung (nackte Mädels, Spinnen, Magier und andere Wunder der Natur) auf die Dauer etwas eintönig, musikalisch ist unaufdringliches Gedudel angesagt. Da leider auch die Stickabfrage ein bißchen schwammig reagiert, ist das Gesellenstück halt doch noch kein Meisterwerk. Aber was nicht ist... (jn)



## Brain Artifice

Grafik:	58%
Sound:	56%
Handhabung:	66%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	58%

## Variabel

Preis: ca. 55,- DM  
Hersteller: Soft Enterprises  
Genre: Strategie

Spezialität: Umfangreiche und savebare Highscorelisten, Zwei-Spieler-Simultansmodus. Per Datalink sind sogar Liga- und Turnierspiele möglich!



## Wer seine Kugel liebt, der schiebt!

Vom gemeinsamen europäischen Markt trennt uns nur noch ein schlappes Jährchen – da wollte die italienische Softschmiede Genias mal beweisen, daß auch im sonnigen Süden ordentliche Games produziert werden...

Sonderlich originell ist die Fummelei den Italianos nicht geraten, wer sich noch an die Verschiebespielchen seliger Kindertage erinnert, weiß schon, was ihn hier erwartet. Solltet Ihr hingegen als Erwachsene zur Welt gekommen sein, dann stellt Euch einfach einen Irrgarten vor, der aus vielen Quadraten besteht. Ein Feld ist dabei freigeblieben, damit man die benachbarten Rechtecke horizontal oder vertikal verschieben kann. Innerhalb des Labyrinths rollt selbständig eine Kugel hin und her, deren Bewegungsrichtung man nur an Gabelungen direkt beein-

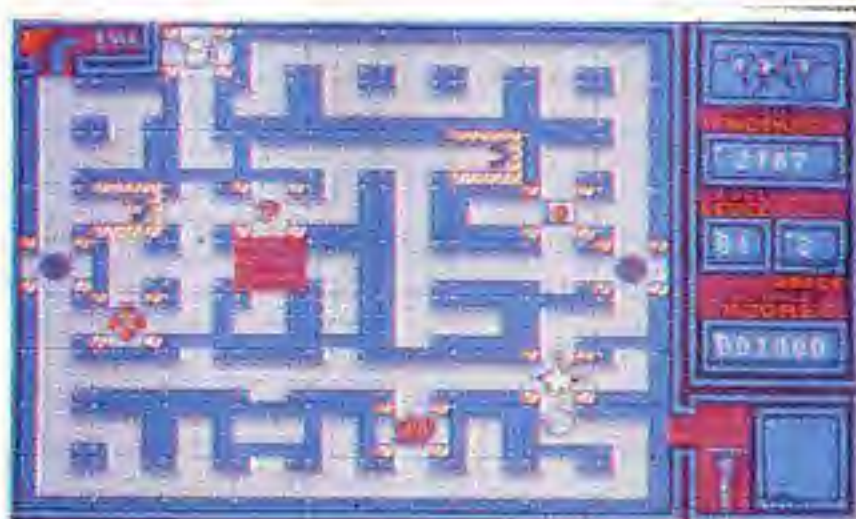
flussen kann – ihr soll innerhalb der erlaubten Zeit ein Weg zum Ausgang gebahnt werden.

Einerseits darf man dabei gelegentlich Boni einsammeln, andererseits lauern unterwegs auch todbringende Felder und andere Hindernisse. Es gilt also, den Rollerball stets im Auge zu behalten, während man am „Straßenbau“ puzzelt, sonst sind die drei Leben schnell finito. Neun Schwierigkeits-

stufen (kürzere Limits) und 50 Level warten auf ihren Meister; Unersättliche dürfen zudem mit einem Editor eigene Probleme basteln.

Die Grafik ist ziemlich farblos und ganz allgemein nicht gerade schön, dafür klingt die Musik aber locker-flockig-italienisch, und der Stick hat alles gut im Griff; alternativ darf auch die Tastatur bemüht werden. Leider können wir nicht verschweigen, daß der Zwei-

spieler-Modus bei uns nicht funktionierte – trotzdem war die Kugelei recht unterhaltsam. (jn)



Im Falle eines Balles ist Schieben wirklich alles...

## Tilt

Grafik:	38%
Sound:	63%
Handhabung:	59%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	57%

## Variabel

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Genias  
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Italienische Anleitung, Pause-Funktion, die Highscores werden gespeichert.





# Swords & Galleons

Mit dem Hopsmeister „Lupo Alberto“ gab die italienische Company Idea vor kurzem erst eine wenig überzeugende Vorstellung – ob das brandneue Windjammer-Melodram wohl eine bessere Figur macht?

Auf den Inseln des Korallenmeeres lebte dereinst ein Seefahrervölkchen gar friedlich vor sich hin. Jedenfalls bis böse Piraten kamen, die liebliche Königin auf die Totenkopfinsel verbannten, alle Witwen und Waisen schändeten und sich auch sonst ziemlich daneben benahmen. Keine Frage, daß unserm nun die fische Monarchin retten darf – wozu hätte uns das Programm sonst mit einem Schiff ausgerüstet? Ehe man sich aber an die Erhaltung des Hochadels machen kann, müssen mindestens fünf Schätze ausgebuddelt, eine zauberkräftige Kristallkugel aufgetrieben und fünf Piratenschiffe versenkt werden...

Da das Erretten von hübschen Königinnen nunmal ein teurer Zeitvertreib ist, pendelt man zunächst ein bißchen zwischen den Inseln hin und her, um das dürftige Anfangskapital durch Handel mit diversen Gütern zu vermehren. Gelegentlich kann man zahlungskräftige Passagiere mitnehmen, und auch die Schatzsuche ist dank der Hinweise in der deutschen Anleitung ein lukratives Geschäft. Wer genug Geld beisammen hat, kauft sich einen Satz feiner Kanonen plus Zubehör, heuert im nächsten Hafen ein paar zusätzliche Ganoven an – und schon ist aus dem schlappen Kahn ein wehrhafter Clipper geworden, um den feindlichen Kaperschiffen tüchtig Zunder zu geben!

Kurz und gut, hier war ganz offensichtlich „Pirates!“ das Vorbild. Übertrumpfen kann Swords & Galleons den Klassiker allerdings nur in einem Punkt: Die Landschaften, an denen man im Wechsel von Tag- und Nachtzyklen (per Stick oder Keyboard) vorbeisegelt, sind wesentlich schöner und detaillierter ausgefallen – Romantikern sei empfohlen, einmal des nächsten bei einer erleuchteten Stadt vor Anker zu gehen! Dafür wird aber nicht gescrollt, sondern bildweise umgeschaltet. Was die sonstigen Grafiken des Spiels betrifft, so reichen weder die mausgesteuerten Menüs noch die etwas langsamen Actionsequenzen (Fechten, Kanonenschlacht, etc.) so ganz an das Original heran.

Ferner ist Swords & Galleons erheblich weniger umfangreich, als der erste



Eindruck glauben macht. Die fehlende Save-Option dürfte mithin ein (untauglicher!) Versuch sein, etwas für die Langzeitmotivation zu tun. Noch schlimmer ist der Umstand, daß man die drei Disks unanhörlich wechseln darf; ein Zweitlaufwerk wird nicht anerkannt. Na ja, dafür lohnt sich bei einigen Soundtracks das Anhören schon fast ohne Spiel – musica romantica gewissermaßen.

Trotz der mißglückten Handhabung ist dem Programm ein gewisser Charme nicht abzustreiten, doch Vorsicht: Wer ihm nicht erliegt, könnte leicht enttäuscht werden. Auch und gerade altgediente Amiga-Piraten sollten also auf ein Probespielchen vor dem Kauf nicht verzichten! (in)

**Spezialität:** Die deutsche Übersetzung der Screenshottexte sorgt gelegentlich für unfreiwillige Komik, dafür liegt der Packung eine hübsche Seekarte im Pergament-Look bei.



## Swords & Galleons

Grafik:	75%
Sound:	79%
Handhabung:	44%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	62%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Idea	
Genre: Mixtur	



# TANGRAM

Schon wieder ein neues Steinchenpuzzle? Richtig. Schon wieder eines aus der Asien-Abteilung, à la „Shanghai“ und „Ishido“? Auch richtig. Also nur ein weiterer Schnellschuß aus dem überstrapazierten Tüftel-Genre? Falsch!

Auch wenn sich mittlerweile schon an die dreihunderttausend solcher Spielchen gegenseitig Konkurrenz machen, hat Thalion mit Tangram doch wenigstens einen Hauch von Eigenständigkeit bewiesen. Anstatt über einem weiteren „Shangido“-Klone zu brüten, haben sich die Programmierer lieber ihrer Schulzeit erinnert und was ihnen aus den ungeliebten Geometriestunden im Gedächtnis geblieben ist zu unterhaltsamer Gehirn-akrobatik versoffen... Unter Zeitdruck müssen geometrische Figuren mit kleinen Drei- und Vierecken ausgefüllt werden; die linke

Maustaste dient zum Aufnehmen und Ablegen, mit der rechten läßt man die einzelnen Bausteine rotieren. Allein oder zu zweit kann man sich so durch 200 Level ackern, die im Anfängermodus schön der Reihe nach daherkommen, im Expertenmodus dagegen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Wer besonders schnell fertig ist, kriegt dafür Bonuspunkte, die in Notfällen auch gegen zu-

sätzliche Zeit eingetauscht werden können. Tangram ist schnell erlernbar und auch nicht besonders schwierig zu meistern. Grafisch kommt das Logiciel schlicht aber zweckmäßig daher, soundtechnisch wird gar ein echter Hippel geboten – wenn die Musik auch etwas kurz ausgefallen ist. Negativ fällt eigentlich nur die Rotier-Funktion auf; in der Hektik vertut man sich dabei schon relativ

leicht. Summa summarum: Kein bahnbrechendes Game, aber ein solides China-Puzzle. (mm)



Von schön hat keiner was gesagt, oder?

## Tangram

Grafik:	32%
Sound:	67%
Handhabung:	61%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	62%

### Variabel

Preis: ca. 59,- DM  
Hersteller: Thalion  
Genre: Strategie

Spezialität: Levelcodes, Highscores können auf eigener Disk abgesaved werden, gute deutsche Anleitung.

# COHORT

Wiederholungstäter bestraft man ja deshalb besonders streng, weil sie durch ihr unbekümmertes Weiterfreveln mangelnde Einsichtsfähigkeit bewiesen haben. Hier steht nun so ein Fall zur Verhandlung an, und zwar ein ungewöhnlich schwerer!

Im Oktoberheft des vergangenen Jahres hatte Impressions für das Herausbringen des strategischen Totalreinfalls „Rorke's Drift“ ein Gesamturteil von 21% kassiert. Anscheinend völlig uneindrückt von dieser (eigentlich viel zu milden) Bestrafung, haben die angeklagten Programmierer jetzt dasselbe Delikt nochmal begangen! Lediglich einige Modalitäten bei der Tatausführung wurden verändert: So trägt das fragliche Spiel jetzt den Titel „Cohort“, und man hat das Geschehen in die Zeit um Christi Geburt (200 vor bis 200 nach) verlegt. Desweiteren kann man nun Römerkohorten statt

britischer Kolonialisten-truppen durch die feindverseuchte Gegend jagen, es gibt vier Szenarios, acht fixfertig aufgestellte Armeen und die Möglichkeit, seine Kampfeinheiten selbst zusammenzustricken. Aber im übrigen liegt der Fall genauso wie bei „Rorke's Drift“: Das gleiche Schlachtsystem (wobei allerdings nicht mehr unbedingt jeder Mann einzeln be-

fehligt werden muß), die gleiche katastrophale Mausabfrage, das gleiche Ruckelscrolling und ähnlich bescheidene Grafik. Die permanenten Programmabstürze haben nun gelegentlichen Ladeproblemen und Gurumeldungen Platz gemacht. Strafverschärfend kommt hinzu, daß der Sound sogar noch schlechter geworden ist – und vor allem, daß die Täter sich

erdreisten, für ihr Machwerk glatte 10,- DM mehr zu verlangen als für den greulichen Vorgänger. Urteil: 19% bei Dunkelhaft! (mm)



Ist das nun ein Game oder ein Kapitalverbrechen?

## Cohort

Grafik:	48%
Sound:	41%
Handhabung:	12%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	19%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Impressions  
Genre: Strategie

Spezialität: Spiel komplett in (passablem) Deutsch, Anleitung überwiegend in Englisch.



# HALLO MÄDELS!



Ist der Amiga nun die „Freundin“ oder nicht? Mit dieser scheinbar harmlosen Frage habe ich im April-Heft eine wahre Lawine von Zuschriften losgetreten – hier und heute soll die Sache ein für allemal geklärt werden!

War ich über die Zahl der Einsendungen schon ziemlich überrascht, so kam ich nach deren Auswertung aus dem Staunen gar nicht mehr heraus: Drei nahezu gleich große Haufen türmten sich auf meinem Schreibtisch! Drei? Ja, drei – da gibt es einmal die Befürworter, dann die Gegner, aber auch ebensoviele „Liberale“, die da meinen, jeder soll halt seinen Computer bezeichnen, wie er mag. Ehe ich nun ein paar typische Zuschriften aus jeder Kategorie zitiere, möchte ich noch kurz etwas Grundsätzliches festhalten: Wir haben die Streiterei nicht zu verantworten. Amiga ist nunmal das spanische Wort für Freundin – was immer sich Commodore bei der Taufe gedacht haben mag!

Das Hauptargument der Freundinnen-Befürworter war daher natürlich die unumstößliche Tatsache, daß der Name Amiga entweder die spanische Bedeutung hat, oder halt gar keine. Hakan Yilmaztürk meint zudem, daß man mit dem Amiga doch ebensoviel Zeit verbringe wie mit seiner richtigen Freundin – wozu also die Aufregung? Auch Alexander Bachmaier aus Neuötting fragt sich, warum man den Amiga nicht als Freundin bezeichnen sollte, wo man sich doch den ganzen Tag so gut mit ihm (ihr) unterhält. Und Jörg Hilmer aus Uelzen sagt, daß der Amiga zwar mit einer richtigen Freundin nicht zu vergleichen sei, aber in Sachen Computer auf jeden Fall die Freundin Numero Uno ist. Martin Ganz aus Bietigheim sieht die Sache ähnlich

und fügt noch hinzu, daß Leute, die den Amiga mit ihrer tatsächlichen Freundin verwechseln, nun wirklich selber schuld wären.

Die Freundinnen-Gegner pochen in erster Linie auf den Gegensatz von der Amiga zu der Freundin. Daneben gibt es noch eine ganze Reihe von Leuten, deren Meinung von Sven Rosecke aus Sparrieshoop auf den Punkt gebracht wird: Wie kann ein Gerät aus Metall und Kunststoff eine Freundin sein? Zumal der Amiga alles macht, was man ihm sagt – wer kann das von einer Freundin behaupten? Britta Riemann aus Osnabrück geht noch einen Schritt weiter: Wenn der Computer die Freundin ist, wozu wären wir Mädels dann noch da? Etwa nur für eventuelle Streicheleinheiten? Und für Martina Böhlendorf aus Freiburg stellt sich die Frage erst gar nicht, sie bestreitet einfach kategorisch, daß ein Computer jemals weiblich sein könnte. Für die breite Front der Leute, denen die Frage, ob Freundin oder nicht, herzlich wurscht ist, kommt nun Monika Gregor aus Wien zu Wort: Am wichtigsten ist doch der Spaß am Computer – ganz egal, ob's nun ein ER, eine SIE oder gar ein ES ist! Noch pragmatischer sieht Dirk Schröder aus Hamburg die Sache und rät mir, ganz einfach die Frage umzuformulieren – statt „ist der Amiga die Freundin?“ lieber „ist das Amiga der Freundin?“. Am salomonischsten ist aber Robert Lopaticki aus Ländenscheid das Problem angegangen: Er hat uns einfach zwei Kar-

ten geschickt, auf einer steht, der Amiga sei ein Freund, auf der anderen, er sei eine Freundin.

Kurz und gut: Ihr habt Euch darauf geeinigt, Euch nicht zu einigen. Na, spreche ich halt ein Machtwort: Der Amiga ist ... nicht mehr und nicht weniger, als man in ihm (oder ihr) sieht. Unsere Herren Redakteure lassen es sich so oder so nicht nehmen, in ihren Artikeln gelegentlich die Umschreibung „Freundin“ zu wählen – sie haben aber hoch und heilig versprochen, daß sie dabei keinesfalls auf die Anführungszeichen verzichten werden.

Um die Sache zu einem verständlichen Ende zu bringen, kommt jetzt unser Preisausschreiben, diesmal mit einer

ebenso schweren wie passenden Frage: Ursprünglich sollte der Amiga nämlich ganz anders heißen, lustigerweise war das ein reiner Frauenname! Wer ihn mir nennen kann, nimm an der Verlosung von drei tollen Games teil, schickl Eure Kartchen an:

Joker Verlag  
Girl-Seite  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

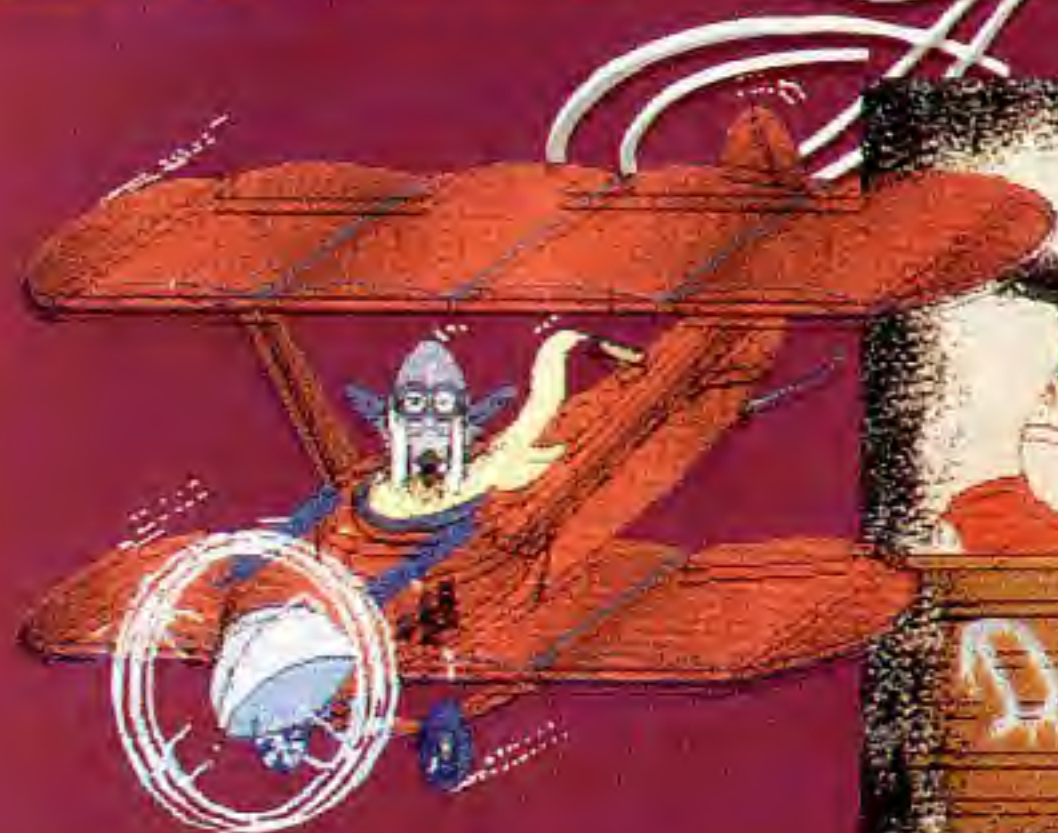
In acht Wochen hören wir wieder voneinander, dann wird sich entscheiden, ob Ihr der Girl-Seite einen neuen Namen gegeben habt, und wenn, welchen. Bin schon gespannt wie der sprichwörtliche Flirtbogen ...

Eure Brigitta





# JOKER Galerie



Dank Robert Haziar aus Wien können wir uns endlich etwas unter dem Ausdruck „Dogfight“ vorstellen ...



Dietmar Maurer aus Dinslaken hat zwei besonders greuliche Jungs für uns ausgegraben: „Frankie & Psychobilly“



Dieses Bühnenbild von Robert Homann aus Löhne trägt den interessanten Namen „3 Atari-User“. Warum, wissen nicht mal wir Amiga-User ...

Dank der Galerie arbeitet Sascha Jungnickel aus Freiburg mittlerweile für Attie Soft. Und dank Sascha ist die Galerie jetzt um diesen hübschen „Oldie“ reicher!





Was ist der Unterschied zwischen der Joker Galerie und ... sagen wir mal dem Louvre in Paris? Na? Na??! Gut, dann verraten wir's halt: Eigentlich keiner, nur daß unsere Kunstaussstellung ihre Pforten erst in zwei Monaten wieder öffnet! Schaut also während der Doppelausgaben besonders genau hin, sonst leidet Ihr noch unter Kultur-Entzug ...



„Mytut“ – ein wahrhaft königliches Selbstporträt von Felix Schmidt aus Dorsten.



Florian Fliegner aus München hat den Tiger im Tank gelassen und dafür einen tollen „Puma“ auf den Screen gezaubert!



Marcus Bruffer schreibt, daß er unsere Galerie cool findet – wir finden Deine „Bones“ auch cool! Szusagen cool bis auf die Knochen ...



Ein Fantasy-Kalender diente Thomas Machein aus Essen als Vorlage für seinen (in jeder Hinsicht) zauberhaften „Red Wizard“.

Man kann es  
gar nicht ...

... oft genug sagen, daß wir  
uns immer und jederzeit  
über Eure Einsendungen zur

Joker Galerie freuen! Egal  
ob's stürmt, regnet oder ha-  
gelt; ja sogar, wenn aus-  
nahmsweise mal die Sonne  
scheint – unser Briefkasten  
hat bei jedem Wetter geöff-

net. All Eure Bilder, Zeich-  
nungen, Comics und Ge-  
dichte landen zuverlässig in  
dem alten Klapperkasten,  
wenn Ihr die Kunstwerke an  
folgende Adresse schickt:

Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# COMPUTERABC

**Fehlermeldung:** Wenn ein Programm (oder auch das Betriebssystem) nicht mehr weiter weiß, wendet es sich zunächst mal an seinen Guru. Der meditiert dann ein bißchen über dem Problem und gibt anschließend eine Fehlermeldung aus...

**Feld:** ein ausgesprochen vielseitiger Begriff! Einmal bezeichnet man damit ein (meist rechteckiges) Stück landwirtschaftlicher Nutzfläche; desweiteren eine in Reihen und Spalten eingeteilte Fläche (z.B. bei einer Tabelle), und schließlich nennt man auch die kleinste Einheit eines Datensatzes so – ist schon ein weites Feld, so ein Feld! Fast vergessen: Auf englisch heißt's „Array“.

**Fenster:** Was immer auch Architekten darunter verstehen mögen, Computerbesitzer denken beim Stichwort Fenster (bzw. „Window“) an abgetrennte Bildschirmausschnitte. Die lassen sich zur allgemeinen Verblüffung öffnen und schließen, so manches Mal können sie auch vergrößert, verkleinert oder verschoben werden.

**Fernmeldetechnisches Zentralamt:** jene Postbehörde, die Zulassungszeichen für Geräte zur Telekommunikation (z.B. Fax, Anrufbeantworter, Modems, etc.) vergibt – die berühmten FTZ-Nummern. Ohne eine solche Nummer dürfen entsprechende Geräte in Deutschland nicht betrieben werden, auch wenn sie oft viel leistungsfähiger als ihre genehmigten Kollegen sind...

**Ferrit:** findet der kleine Chemiker in jedem Magnetspeicher (Disketten, Tonbänder, etc.). Es handelt sich dabei um ein ganz spezielles Mischoxyd, das dazu dient,

magnetische Felder dauerhaft zu konservieren.

**Festplatte:** auch bekannt als Harddisk, manchmal hört man dafür sogar den Ausdruck „Winchester“. Dieser Begriff ist übrigens tatsächlich von dem Gewehr gleichen Namens abgeleitet, weil die IBM Harddisk 3030 zufälligerweise genau dieselbe Typennummer hat wie die berühmteste aller Flinten! Im Grunde ist eine Festplatte jedenfalls nichts anderes als eine riesige fest eingebaute Diskette (zumindest was Funktionsprinzip und Einsatz betrifft). Vorteile: kurze Zugriffszeiten, hohe Speicherkapazität (in der Regel so ab 10 MB aufwärts) und gesteigerte Datensicherheit, da so eine Festplatte ja in einem Gehäuse sitzt, und man daher nur sehr schwer seinen Kaffee drüber kippen kann.

**Festspeicher:** wird auch Festwertspeicher genannt, ist aber vor allem unter seinem englischen Namen „Read Only Memory“ (ROM) bekannt. In seiner Normalversion enthält er ausschließlich Informationen (Programme, Zeichensätze etc.), die vom Computer nur gelesen, aber nicht (um-) geschrieben werden müssen und die daher auch nach dem Ausschalten des Rechners noch erhalten bleiben. Es gibt aber auch spezielle Varianten (PROM, EPROM, EEPROM), die sich einmal/mehrfach löschen und wieder neu programmieren lassen.

**FiBu:** Kurzform für Finanzbuchhaltung, bzw. entsprechende Programmpakete.

**File:** Unglaublich, aber wahr – dies ist der englische Ausdruck für „Datei“! Hochwissenschaftlich for-

muliert, handelt es sich dabei um eine bestimmte Menge von Daten auf einem Datenträger, die dort unter einem bestimmten Namen abgelegt sind. Ja, wenn das so ist...

**Filecard:** Das ist eine Festplatte in Form einer Steckkarte. Vorteil: Statt umständlicher Installationsprozeduren (wie bei „normalen“ Festplatten) genügt hier simples Einstecken in einen freien Steckplatz des PC (oder Amiga 2000).

**Fill Character:** zu deutsch „Füllzeichen“. Sowas braucht man manchmal zum Auffüllen von leeren Stellen in Speichern, Datensätzen etc. – stilgerechterweise werden dazu meist Leerzeichen verwendet.

**Filter:** Hier gibt's mal wieder mehrere Möglichkeiten – ein Filterprogramm filtert bestimmte Zeichen aus dem träge dahinfließenden Datenstrom heraus (sind davon mehrere hintereinandergeschaltet, spricht man von einer „Pipeline“); ein elektronischer Filter filtert dagegen bestimmte Signale (Störgeräusche) aus dem hurtig dahineilenden Signalstrom heraus (Telefon, DFÜ).

**Flachbandkabel:** Im Unterschied zu den üblichen Rundkabeln liegen hier alle Adern nebeneinander. Wenn Ihr wissen wollt, was das für einen Vorteil hat, müßt Ihr einen Elektroniker fragen – man findet die Dinger jedenfalls bei Computern und Peripheriegeräten ziemlich häufig.

**Flag:** zu deutsch etwa „Kennzeichnung, Markierung“. Meist wird dazu ein einzelnes Bit (das sog. „Flag Bit“) verwendet, mit dem Daten, Dateien oder ganze Programme markiert werden, damit sich das (Bear-

beitungs-) Programm leichter zurechtfindet.

**flimmern:** Was das ist, weiß jeder, der schon mal vor einem Monitor gesessen ist – aber woher kommt es? Des Rätsels Lösung heißt „Bildwiederholungsfrequenz“: Erst ab mindestens 50 Bildwiederholungen pro Sekunde erscheint dem Auge das Bild als ruhig, sind es weniger, flimmert es mehr oder weniger stark.

**Floppy:** herkömmliche Bezeichnung für ein Diskettenlaufwerk, oder auch für die Disks selber.

**Floppy-Disk:** einfach eine ganz normale Diskette.

**Floppy-Laufwerk:** Dreimal dürft Ihr raten...

**Floppy-Speeder:** Hilfsmittel, um die Arbeitsgeschwindigkeit des Diskettenlaufwerks zu beschleunigen. War z.B. am C 64 bitter nötig und auch recht verbreitet.

**Flüchtiger Speicher:** Hier ist die Erklärung wieder wesentlich langweiliger als der Name – die Speicher auf der Flucht verlieren einfach ihr Gedächtnis, wenn man ihnen den Strom abdreht.

**Flüssigkristallanzeige:** besser bekannt als LCD. Und wißt Ihr auch warum? Na, weil LCD die Abkürzung für „Liquid Cristal Display“ ist, was zu deutsch wiederum nix anderes heißt als Flüssigkristallanzeige. Erstaunlich, was?

**Flughöhe:** Nein, nein, gemeint ist nicht der Abstand zu Mutter Erde in einer F-16! Hier geht es vielmehr um den Abstand des Schreib/Lesekopfes zur Oberfläche; z.B. bei einer Festplatte. Ist der Abstand nämlich zu gering, so kommt es bei einer eventuellen Verschmutzung zu Reibungen, die dann zu Schäden führen.



# METAL MASTERS

ST-User haben ja schon etwas länger das Vergnügen mit den streitsüchtigen Stahlkolossen – jetzt wird der Kampf der Roboter auch auf unserer „Freundin“ ausgetragen. Wie deren sensible Schaltkreise wohl auf die ungehobelten Blechrüpel reagieren?



Früher oder später mußte es ja so kommen: Nach all den kreischenden Karatekas, keulenschwingenden Barbaren und sonstigen Nahkampf-Fuzzies dürfen sich nun stählerne Killerroboter gegenseitig die Dioden aus dem blechernen Leib reißen. Der Held als Bausatz: praktisch, unempfindlich (ein Robbi kennt keinen Schmerz!) und vor allem unheimlich ausdauernd – hier wird wirklich gekämpft, bis der Abschleppwagen kommt!

Aus der Idee wäre also sicher einiges herauszuholen gewesen, und Infogrames V2A-Titanen bieten ja auch ein paar gute Ansätze: Man kann sich wahlweise mit einem Computer-Fighter oder einem menschlichen Freund prügeln, wobei die amigagesteuerten Gegner eine beachtliche Vielfalt an Farben, Formen, Ausrüstung und Kampfmethoden aufweisen. Auch das eigene Kämpferlein läßt sich ganz individuell zusammenstellen, vorausgesetzt, es hat sich erfolgreich geschlagen. Dann darf man nämlich die sauer verdiente Siegprämie zum digitalen Altmetallhändler tragen, um seinem Kruppstahl-Baby ein paar chice neue Körperteile und/oder Waffen zu kaufen.

Die Klopperei selbst findet in Arenen statt, die jeweils eine Ebene weit in die Tiefe begangen werden können. Gesteuert wird die Materialschlacht mit dem Joystick, für Daumenschwache gibt's sogar einen Automatikmodus, in dem der Computer die Kontrolle der Killermaschinen übernimmt. Im Nahkampf geht's mit stählernen Fäusten zur Sache, zur Überwindung größerer Distanzen werden Silvesterraketen und Laserkanonen benutzt. Und sonst? Man kann die Kämpfe abbrechen oder verlängern, in einzelnen Zwischensequenzen dürfen zur Abwechslung auch mal (recht kümmerlich wirkende) Hubschrauber- und Panzerverbände in Schrott verwandelt werden. Achja, die Kampfmaschinen lassen sich auch auf Disk absaven – das war's.

Grafik und Animationen sind durchaus okay, wenn die Jungs aufeinander losgehen, fliegen die Fetzen. Beim Sound werden eine ziemlich mäßige Blechmusik, dafür aber ganz ausgezeichnete Techno-Geräusche geboten. Das Spiel krankt jedoch an seiner mißratenen Handhabung und dem

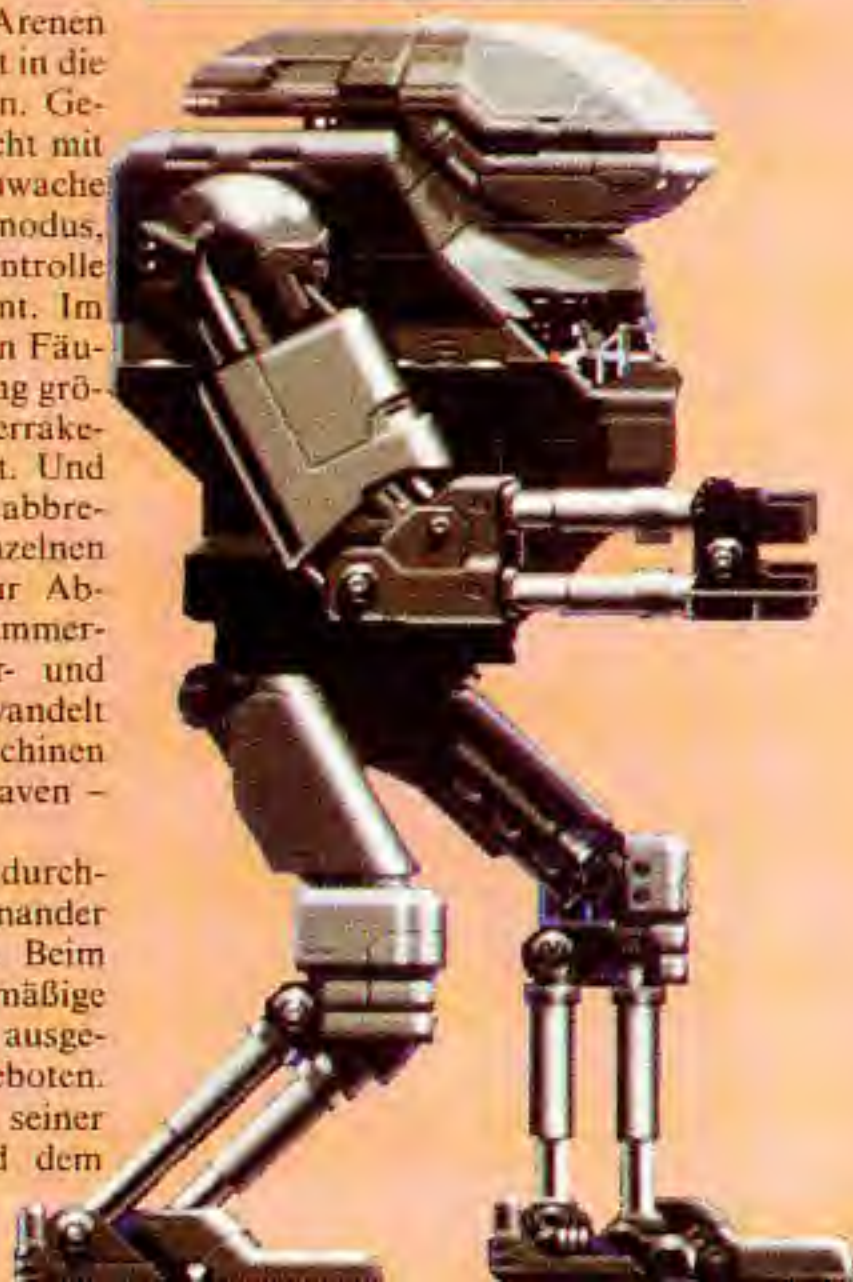
nur halbherzig durchgezogenen Konzept: Die Steuerung ist (besonders in den Auswahlcreens) furchtbar ungenau, rätselhafterweise muß der Joystick für Solo-Fights am Mausport angeschlossen werden, dazu steigt das Programm gelegentlich ganz einfach aus. Außerdem ist das Kampfgeschehen auf die Dauer eher lasch, es fehlt ihm eindeutig an Action und Thrill – ein paar Rollenspielelemente und ein ausgetüftelter Heldenbaukasten hätten hier wahre Wunder gewirkt. Metal Masters ist also nur auf den ersten Blick beeindruckend – wer genauer hinsieht, muß feststellen, daß die Kampfroboter unterm Lack doch ganz schön rosten! (mm)



## Metal Masters

Grafik:	74%
Sound:	72%
Handhabung:	36%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	55%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Infogrames	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Kein Kopierschutz, Codeabfrage, unergiebigere deutsche Anleitung. Spiel und Intro können getrennt gebootet werden!





# TRADERS

Ich glaub, mein Muli wiehert!

**Der Amiga Joker meint:**  
Aliens würden Traders kaufen!

Habt Ihr gerade Euren Großvater zur Hand? Immer her mit dem alten Knaben, wenn Opi dieses Game sieht, werden Erinnerungen an selige Kindertage wach: 1982, das waren halt noch Zeiten. Und „M.U.L.E.“, das war halt noch ein Spiel!

Ob am C 64 oder Atari XL, mit „M.U.L.E.“ war Spielspaß garantiert – nächtelang, wochenlang, jahrelang. Die originelle Wirtschaftssimulation hatte nur einen Fehler: sie wurde nie auf den Amiga umgesetzt. Aber jetzt haben die fleißigen Eidgenossen von Linel das altbewährte Spielprinzip wiederbelebt, die Präsentation aufpoliert und das Ganze mundgerecht für unsere „Freundin“ aufbereitet! Die Handelsherren bei Traders sind die Plubber, geschäftstüchtige Aliens, die mit der Herstellung und dem Vertrieb von so illustren Gütern wie Rosen, Parfüm und Hasen ihr Vermögen mehren. Aussehen tun die Plubber wie Alfs uneheliche Geschwister, aber benehmen tun sie sich noch viel schlimmer: Überfälle auf die Konkurrenz gehören hier quasi zum guten Ton... Daneben sorgen kleine Überraschungen und mittlere Katastrophen, die Launen des Wetters (Rosen brauchen Sonne, Hasen be-

vorzugen Regen) und der ständige Termindruck (das Game läuft in Echtzeit ab!) für hektischen Handelsspaß – Langeweile dürfte bei den bis zu vier Spielern hier nicht so schnell aufkommen. Grafik und Sound sind ganz nett, wirken aber etwas bieder, die (Joystick-) Steuerung funktioniert dagegen tadellos. Bemerkenswert bei Traders sind die vielfältigen Einstellmöglichkeiten – vieles, wie z.B. der Schwierigkeitsgrad, läßt sich sogar während des Spiels verändern. Alles in allem: Gut gehandelt, Linel! (mm)



## Traders

Grafik:	62%
Sound:	60%
Handhabung:	78%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	77%

### Variabel

Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Linel  
Genre: Simulation

Spezialität: Deutsche Anleitung, HD-Installation (Codeabfrage), Vier-Spieler-Adapter verwendbar.

# SHIFTRIX

Noch mehr Mauern...

Was es nicht alles gibt: Da hatten zwei ganz verschiedene Companies an zwei ganz verschiedenen Orten eine ganz ähnliche Idee! Genau wie Soft Enterprises mit ihrem „Brain Artifice“ setzt auch Software 2000 nun auf Tüfteln, Schieben und Mauern bauen...

Es gilt, die diversen Steinchen so lange über den Screen zu schieben, bis zwei aneinandergeraten, die mit dem gleichen Symbol verziert sind – schon verwandeln sie sich in eine Mini-Mauer. Sobald man vor lauter Mauern keine Steine mehr sieht, ist einer der insgesamt 50 Level gelöst. Im Gegensatz zu „Brain Artifice“ machen hier einmal in Bewegung gesetzte Klötze erst bei einem Hindernis wieder halt (wie bei „Atomix“), zudem kann es passieren, daß man im Eifer der Bauarbeiten ein Steinchen einmauert. Dann hilft nur noch der Griff nach einem der limitiert verfügbaren Bombensteine, mit denen sich die voreilig errichtete Wand wieder durchlöchern läßt.

Weitere Ähnlichkeiten mit der Konkurrenz sind zwar sicher nicht beabsichtigt, aber dennoch vorhanden: Auch hier darf man alleine oder zu zweit schieben, wobei die Spieler im Team-Modus abwechselnd an der Reihe sind. Außerdem besteht die Möglichkeit, nacheinander den gleichen Level zu

beackern, der fixere Maurer gewinnt.

Grafisch und soundmäßig wird zwar nur bescheidener Knobelspiel-Standard geboten (obwohl die Musik gar nicht so übel wäre, sie wiederholt sich bloß ständig), aber die Steuerung reagiert deutlich flotter als beim Konkurrenzprodukt. Im direkten Vergleich ist Shiftrix daher die bessere Wahl: Das Spielprinzip wirkt durchdacht, das Leveldesign ist anspruchsvoller, und überhaupt geht der Mauerbau hier recht flott von der Hand! (C. Börgmeier)



## Shiftrix

Grafik:	33%
Sound:	51%
Handhabung:	68%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 59,- DM  
Hersteller: Software 2000  
Genre: Strategie

Spezialität: Highscoreliste, alle fünf Level gibt's ein Paßwort.



Auf diese Mauern sollst du lauern!





Selten war sie wertlos wie heute – die Vorgeschichte, mit der uns Silmarils auf dieses Game einstimmen will. Von ausgeflippten Roboterarmeen ist da die Rede, vom dräuenden Weltuntergang und von anderen Dingen, die mit dem Rest des Spiels nicht das Geringste zu tun haben.

Auf dem real existierenden Monitor entpuppt sich Metal Mutant nämlich schnell als simples Schieß- und Prügelgame mit 'nem Robbi als Held. Der Blechkamerad weist zugegebenermaßen interessante Verwandlungsmöglichkeiten auf: Drückt man den Joystick nach unten, kommt dabei abwechselnd ein „normaler“ Robbi, ein Robot-Panzer oder ein Stahl-Dinosaurier heraus. Je nach Outfit kann man schießen, springen, mit einer riesigen Hi Tech Axt herumfuchteln oder die Gegner totbeißen bzw. mit Feueratem rösten. Ab und an sind auch mal kompliziertere Aufgaben zu lösen (man muß z.B. einen Gegenstand aufklauben, den man zwei Screens später zur Überwindung eines Hindernisses braucht...), aber meist läuft man einfach von links nach rechts und killt die regelmäßig auftauchenden Monster. Der dreigestaltige Held sieht in jedem seiner Gewänder ziemlich blechern aus, die Hintergrundlandschaften sind im kleidsamen Gallengrün gehalten. Gescrollt wird nicht, dafür recht flott

umgeschaltet zwischen den Screens. Der Titelsoundtrack und die Geräusche während des Spiels hören sich so an, wie die Gegner aussehen: als wären sie gerade dem Reptilienhaus im städtischen Tierpark entsprungen. Zu allem Überfluß ist auch noch die Steuerung ausgesprochen gewöhnungsbedürftig. Nö Leute, dieses Blech ist wirklich Blech – und wer will für Blech schon blechen? (C. Borgmeier)



## Metal Mutant

Grafik:	61%
Sound:	41%
Handhabung:	48%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	30%
Red. Urteil:	34%

### Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Silmarils/Palace

Genre: Action

Spezialität: Drei Schwierigkeitsgrade plus Trainingsmodus, Spielstände lassen sich abspeichern.

... 90% Amiga Joker, das sind nur ein paar der Auszeichnungen, die Ziriaux bisher bekommen hat“ ist hier auf der Packung zu lesen. Ziriaux? 90 Prozent?? Amiga Joker??? Unsere Welt ist doch voller unergründlicher Geheimnisse...

Dieses hier ist eines der besonders unergründlichen: Es gibt weder einen zweiten Amiga Joker, noch hat Ziriaux von uns jemals die Traumnote 90 Prozent erhalten – das Game ist gerade erst auf den Markt gekommen, wir hatten es noch gar nicht getestet! Jetzt, ja jetzt haben wir es getestet. Mit dem Erfolg, daß uns die 90 Prozent nun noch rätselhafter als zuvor erscheinen... Ziriaux ist ein stinknormales 08/15-Ballerspiel aus der schier endlosen Reihe einfallsloser „R-Type“ Clones. Vier lange Level weit darf von links nach rechts geflogen und geballert werden, es gibt diverse Extras, zahllose Gegner und – sonst eigentlich nichts. Das ist vielleicht die einzige Besonderheit von Ziriaux, daß es hier eben keinerlei Besonderheiten gibt! Während bei „X-Out“, „Z-Out“, „Ilyad“ und Konsorten wenigstens ein paar eigenständige Spielelemente eingebaut wurden, ist hier der Spielwitz irgendwo in den Weiten des Alls verloren gegangen: Die Auswahl an Extrawaffen ist kümmerlich, die Endgegner wirken eher lächerlich als bedroh-

lich, die Level sind alle ziemlich ähnlich (und einfallslos) gestylt – na, zumindest liegt ein Poster in der Box. Ob Grafik, Sound oder Steuerung – biedere Hausmannskost, wo immer man auch hinschaut, hinhört oder hinfällt. Bei einem derart durchschnittlichen Game muß wohl mit so dreisten Werbetricks gearbeitet werden, um die Käufer anzulocken... (mm)



## Ziriaux

Grafik:	59%
Sound:	56%
Handhabung:	52%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	48%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Software Business

Genre: Action

Spezialität: Continue- und Pause-Option, Highscores werden nicht gespeichert, englische Kurzanleitung.

Mit dem Beil in der Hand durch's grüne Echtenland...





# TOP CAT – Beverly Hills Cats

Eine reiche Tante aus Hollywood will ihr Hab und Gut dem üblen Benny vermachen, weil die Erbnichte verschollen ist – so geht's nicht! Im Auftrag der Billig-Softler von Hi Tec soll ein Comic-Kater mit seiner Gang wieder für geordnete Verhältnisse sorgen.

Der Katzenjammer beginnt in den labyrinthischen Hinterhöfen der Filmmetropole, wo man erstmal die restlichen Bandenmitglieder auf-treiben muß. Da wir es hier mit einer Art Actionadventure zu tun haben, ist es natürlich ratsam, allem auszuweichen, was da kreucht und fleucht – Kollisionen schaden Muschis Energiehaushalt, und im Gegensatz zu einem weitverbreiteten Irrglauben verfügt die Mieke nur über ein einziges Leben. Jedoch finden sich des öfteren leckere Milchflaschen, die den Kater wieder aufpo-



Ist die Katze gesund, freut sich der Hund!

wern, herumliegendes Obst erhöht das Punktekonto. Freilich können auch diverse Gegenstände aufgenommen und benutzt werden, letzteres jedoch nur, wenn man den Feuerknopf etwas länger drückt. Das mußten wir allerdings selbst herausbaldornen, denn über derlei Feinheiten geht die deutsche Kurzanleitung (gut versteckt auf der Innenseite des Covers) diskret hinweg.

Grafisch kommen Katz & Co. recht grob und blockig gezeichnet daher, die Animationen sind bescheiden, und Scrolling gibt's auch keins (bitte umschalten...). Die Musik klingt sehr nach Zeichentrickfilm und nervt bald, zum Glück schleichen sich wenigstens die alternativ erhältlichen FX nicht gar so penetrant ins Ohr. Immerhin gibt's über die Stick-Steuerung nichts Negatives

zu berichten: Das wenige, was Katerchen kann, kann er gut. Insgesamt eine fade Angelegenheit – wenig Spiel für wenig Geld. (jn)



## Top Cat – Beverly Hills Cats

Grafik:	43%
Sound:	41%
Handhabung:	55%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	33%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Hi Tec

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Pause- und Escape-Funktion, keine Highscoreliste.

Leisure Genius ist ja ein Spezialist für Computerumsetzungen von Gesellschaftsspielen, man denke nur an die Digitalversionen von „Scrabble“ oder „Risiko“. Die Versoftung des altherwürdigen Kapitalisten-Tests ist den Jungs trotzdem gründlich in die Hose gegangen...

Die Regeln dieses Klassikers dürften weitgehend bekannt sein: Man hetzt um ein Spielbrett herum, kauft Straßen, baut Häuser oder Hotels, und nach etlichen Stunden Spielzeit sind entweder die Konkurrenten bankrott oder man selber. Am Screen muß sich der geldgeile Makler zwar mit den original amerikanischen Straßennamen anfreunden, im Übrigen ist aber alles so, wie man es vom Wohnzimmermertz gewöhnt ist. Zumindest, was das Regelwerk betrifft.

Bis zu acht Finanzhaie können hier per Menüsteuerung

um Grund und Mieten feilschen; solltet Ihr nicht genügend Geldgeier in Eurem Bekanntenkreis haben, springt der Amiga in die Bresche. Dank mangelhafter Übersichtlichkeit wird das Geschacher aber bald zur Quälerei: Die Steine und ihre Bewegungen sind nur schwer zu verfolgen, und die Computergegner ziehen recht schnell hintereinander, so daß sogar das Eintreiben der Mieten oft reine Glückssache ist. Zwar können alle

nötigen Informationen abgerufen werden, doch die erforderliche Klickerei tötet jeden Spielfluß!

Da hilft es natürlich wenig, daß die Grafik recht gefällig aussieht, und auch die hübsche Titelmelodie und die eingängigen FX können das Kind nicht mehr aus dem Brunnen holen: Wer unbedingt ein digitales Monopoly braucht, sollte lieber auf eine der vielen PD-Varianten zurückgreifen – die sind auch nicht schlechter. Aber

am meisten Spaß macht die Sache so oder so ohne Computer! (jn)



## Monopoly

Grafik:	33%
Sound:	62%
Handhabung:	24%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	18%
Red. Urteil:	24%

Für Anfänger

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Leisure Genius/Virgin

Genre: Brettspiel-  
Umsetzung

Spezialität: Originelles Design der Spielfiguren – und es darf gesaved werden.



# MONOPOLY

AMIGA  
JOKER



# KLASSIKER: R-Type

Falls es so etwas wie das klassische Ballerspiel schlechthin gibt, dann ist es dieses! Kein anderes Actiongame hat unser Verhältnis zum Weltraum so nachhaltig geprägt – und wahrscheinlich hat auch kein anderes derart viele Joysticks auf dem Gewissen...

Mitte 1987 war in den Spielhallen noch alles ruhig, doch schon wenige Monate später hatte sich die Idylle in einen brödelnden Hexenkessel verwandelt: Ein kleines Raumschiff namens „R-9 Fighter“ war angetreten, um die Herzen aller Ballerfans im Sturm zu erobern! Es sollte ein Siegeszug ohne Gleichen werden, denn als ein knappes Jahr nach dem Erscheinen des (Tren-) Automaten die ersten Computerumsetzungen veröffentlicht wurden, war die Sensation perfekt – die Konvertierungen erreichten nahezu die Klasse des Originals! Allen voran natürlich „unsere“ Version, die höchstens noch von der später erschienenen Umsetzung für die PC-Engine übertroffen wurde, bei der (wie beim Automaten) auch jeweils ein Stück nach oben und unten gescrollt wird. Ruhm und Ehre war allen Beteiligten sicher, besonders aber der Programmiertruppe Factor 5 von Rainbow Arts, die das gute Stück im Auftrag von Electric Dreams für den Amiga umgesetzt hatte. Und dann natürlich Chris Hülsbeck, dessen klassisch angehauchte Titelmusik nach wie vor als Meisterwerk gilt! Aber Ballerspiele gab und gibt es ja nun wirklich genügend, warum ist ausgerechnet R-Type so berühmt geworden? Am Spielprinzip liegt's bestimmt nicht, denn das ist von ergreifender Schlichtheit: Man fliegt mit seiner galaktischen Blechdose von links nach rechts über den Screen und schießt dabei auf alles, was sich bewegt (und sicherheitshalber auch auf alles, was sich nicht bewegt!). Nein, der Grund liegt eher darin, daß hier wirklich alles stimmt – Grafik, Sound, Steuerung, einfach das ganze Spieldesign. Die Gegner kommen in ausgetüftelten Formationen angeflogen, die Schlußmonster sind gewaltig, und jeder der acht Level sieht völlig anders aus. Das Spiel ist schwer aber fair – es gibt immer einen Ausweg, und dank der perfekten Steuerung findet man ihn auch früher oder später heraus. Allerdings sind die drei Bildschirmleben alles andere als leicht zu verteidigen, selbst unter Zuhilfenahme der fünf Continues und des allseits bekannten Cheats (SUMITA, in der

Highscoreliste eingeben) bleibt die Aufgabe noch anspruchsvoll! Außerdem gibt's bei R-Type eine Menge Extras, die seither zum Standardrepertoire des Genres gehören: der legendäre Superschuß etwa, den man durch einen längeren Druck auf den Feuerknopf aktiviert; der kleine Hilfs-Satellit, der sich vorne oder hinten am Schiff andocken läßt, und natürlich die tausenderlei Reflektionslaser, ziel-suchenden Raketen, Wellenschüsse, etc., etc..

Der beste Maßstab für die Qualität eines Klassiker ist ja die Anzahl seiner Nachahmer, und nicht umsonst erscheinen bis zum heutigen Tag immer wieder Clones der superben Ballerorgie. Mögen auch die meisten dieser

„Neuaufgaben“ nicht an die Qualität des Originals heranreichen, ein Actiongame ist auf alle Fälle noch besser als R-Type: „R-Type II“. Hoffentlich findet auch der geniale Nachfolger nun bald seinen Weg von der Spielhalle zu unserer „Freundin“! (od)

## Zeitspiegel: Gestern – Heute


Grafik:	92% – 84%
Sound:	92% – 90%
Handhabung:	91% – 91%
Spielidee:	85% – 49%
Dauerspaß:	93% – 87%
Gesamteindruck:	92% 85%
Für Fortgeschrittene	





# 10 Gebote für den Amigianer

Die zehn Gebote  
– jeder kennt sie,  
aber (fast) keiner  
hält sich dran.  
Vielleicht liegt's ja  
einfach an der  
altmodischen  
Formulierung?

- 
1. GEBOT: DU SOLLST DEINEN AMIGA EHREN
  2. GEBOT: DU SOLLST KEINE ANDEREN COMPUTER NEBEN MIR HABEN
  3. GEBOT: DU SOLLST DIE TAGE DEINER „FREUNDIN“ EHREN
  4. GEBOT: DU SOLLST MONITOR UND ZWEITLAUFWERK EHREN
  5. GEBOT: DU SOLLST NICHT LÖTEN
  6. GEBOT: DU SOLLST KEINE DISKETTEN BRECHEN
  7. GEBOT: DU SOLLST KEINE FREMDE SOFTWARE KOPIEREN
  8. GEBOT: DU SOLLST KEINE FALSCHEN EINGABEN MACHEN IN DEINEN COMPUTER
  9. GEBOT: DU SOLLST NICHT BEGEHREN DEINES NÄCHSTEN MAUS UND JOYSTICK
  10. GEBOT: DU SOLLST NICHT LÖSCHEN DEINES NÄCHSTEN SAVEDISK

Wir hätten Euch deshalb  
heute mal eine sehr viel  
zeitgemäßere Version des alten  
Steinplatten-Kodex anzubieten!

## Ein paar notwendige Erläuterungen

Die ersten beiden Gebote dürften eh klar sein, „Freundinnen“ sind nun mal eifersüchtig! Das dritte ist etwas mißverständlich formuliert, gemeint sind natürlich die Tage *mit* deiner „Freundin“. Monitor und Zweitlaufwerk sollte man schon deshalb in Ehren halten, weil die sensiblen Gerätschaften sonst kaputtgehen, und man sie dann vom Taschengeld ersetzen darf. Das Lötverbot in Nummer 5 ergibt sich ganz

zwanglos aus den einschlägigen Garantiebestimmungen, und der Rest ist sowieso selbsterklärend.

Bleibt die Frage, ob Euch unsere ehren Computer-Gesetze gefallen haben? Oder habt Ihr selbst vielleicht noch viel bessere Ideen (so in der Art von „Deine Befehlsdatei geschehe und Deine Software komme“)? Ja? Immer her damit! Die himmlischsten Einsendungen werden abgedruckt und höflich gut belohnt – mit 'ner Freikarte zum Tag des offenen Schreibschutzes... Nein, mal im Ernst: Unter allen, die mitmachen, verlosen wir

10 (neuzeitliche) Amigagames!

Darüberhinaus winkt Euch natürlich unsterblicher Ruhm, weil wir vorhaben, die besten Einsendungen abzu drucken. Also durchforstet Eure Gehirnzellen nach biblischen Zusammenhängen und sinnigen Sinnsprüchen, dann schickt das Ergebnis an:

Joker Verlag  
„Die Zehn Gebote“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



Die zweitschönste Sache im Leben – Monster aufblasen und fliegen lassen! Problem's aus. Denn Deine Aufgabe ist das MONSTER BUSINESS: Jump & Run & Pump up die Blester!

45 Level voll intelligenter Monster für einen oder zwei Spieler und viel Abwechslung bei der Musik! 8 Songs mit digitalen Soundeffekten auf allen Systemen. MONSTER BUSINESS ist eben "echt Eclipse"!

Atari ST und Amiga, C-64 in Vorbereitung.

(Programm: F. Hammer, M. Rosocha  
– Design: M. Rosocha, K. P. Plog  
– Grafik: M. Grohe, Sound: S. Design)

# MONSTER BUSINESS



Publiziert durch ASSON



# BRORK'S STORY II

FAHRE 2: DIE TAUFE

LETZTE FOLGE STELTEN WIR EUCH DEN LIEBEN BABY-BRORK UND SEINE FRÖHLICHEN ELTERN VOR...

HEUTE BESCHÄFTIGEN WIR UNS MIT DEN KOMPLIZIERTEN RITEN DER ORKS. BEGINNEN WIR MIT DEM MYSTERIUM DER TAUFE.

DIESES RITUAL WAR NOCH LEICHT ZU ENTRÄTSELN. DAS KOMPLIZIERTESTE ORK-RITUAL ABER IST DIE ...



...BEGRÜßUNG. HIER NUR DREI PHASEN BEI DER BEGRÜßUNG EINES GUTEN FREUNDES.



WIEVIEL ANDERS SICH DOCH DIE BEGRÜßUNG EINES FREMDEN DARSTELLT ! (SIEHE TAFELN A & B)



WIE LANGE WERDE ICH DIES COMIC ZEICHNEN KÖNNEN ? (MIT NUR EINEM GAG !)





# NACHTRAG...

Mit Sicherheit erinnert Ihr Euch noch an unser großes CDTV-Special im letzten Heft, wo einiges über die kommenden Dynamix-Produktionen im Movie-Stil zu lesen war. Ein paar Tage nach Redaktionsschluß erreichten uns gaaaanz tolle Bilder, die veranschaulichen, welch gigantischen Aufwand die amerikanische Company treibt – wie hätten wir Euch die vorenthalten können?

Also haben wir uns kurzerhand entschlossen, die Fotos nachzureichen. Am Beispiel von „Heart of China“ könnt Ihr den Herstellungsprozeß eines Games der ganz neuen Generation von A bis Z betrachten! Da weiß man wenigstens, warum sich alle Welt so auf's CDTV freut...



Als erstes wird das gesamte Game in Form unzähliger Einzelzeichnungen entworfen. Es entsteht das sogenannte Storyboard...



Dann werden die nötigen Requisiten zusammengetragen – ganz ordentliches Waffenarsenal, was?



Nun müssen die Schauspieler stilgerecht geschminkt werden.



Als nächstes erhalten die Akteure genaue Regieanweisungen für die Fotosession.



Das Endergebnis kann sich sehen lassen – bis auf die Sandalen vielleicht...



Stück für Stück erwachen so die Zeichnungen des Storyboards zum Leben!



Schlußendlich werden die gezeichneten Backgrounds dann mit digitalisierter Realität vermischt – wie's am Monitor aussieht, erfahren CDTV-Besitzer spätestens bis Weihnachten...





# RICHARTZ

Computer-Fachversand  
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1  
(0 21 53) Tel: 37 36 Fax: 8 93 29

**3-D-Construction-Kit**  
AMIGA: 139,50 PC: 139,50

**Bards Tale 3**  
AMIGA: DM 72,50 PC: DM 72,50

**F 15 Strike Eagle**  
AMIGA: DM 72,50 PC: a. A.

**Kick off 2**  
AMIGA: DM 59,50 PC: DM 69,50

**Lemmings**  
AMIGA: DM 59,50 PC: a. A.  
inkl. HiRes-Maus DM 119,50

**Midwinter 2**  
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

**MIG29-Fulcrum (D)**  
AMIGA: DM 79,50 PC: DM 79,50

**Monkey Island**  
AMIGA: DM 74,50 PC (VGA) 89,50  
inkl. 512KB A500 DM 169,50

**PGA Tour Golf**  
AMIGA: DM 72,50 PC: DM 69,50

**Pirates!**  
AMIGA: DM 64,50 PC: DM 59,50

**Railroad Tycoon**  
AMIGA: a. A. PC: DM 84,50

**SIM Earth**  
AMIGA: a. A. PC: DM 99,50

**Swords & Galleons**  
AMIGA: DM 72,50

**Skull & Crossbones**  
AMIGA: DM 64,50

**Wing Commander**  
AMIGA: DM a. A. PC: DM 79,50  
Secr. Mission 1 u. 2 je DM 44,50

**Wonderland**  
AMIGA: DM 75,50 PC: DM 89,50

Natürlich führen wir außer diesen Titeln  
und den Programmen, die in diesem Heft  
vorgestellt wurden, die gesamte Palette  
der Soft- u. Hardware für AMIGA und MS-  
DOS-Rechner!

Einfach telefonisch nachfragen!

**Bootselektor, elektr.** 59,50  
booten von df1: - d13:  
**Kickstart-Umschalter**  
je nach Wunsch, inkl. Kick 1.2/1.3 89,50  
**512 KB Ramkarte A500** 119,50  
inkl. Uhr/Akku, abschaltb.,  
**HiRes-Mäuse, für Alle**  
opto/mech, ab: 89,50  
optisch (ohne Kugel) ab: 99,50  
optisch, kabellos, ab: 129,50  
**Soundkarten für PC:**  
AdLib, inkl. Juke-Box 239,50  
Soundblaster m. dt. Handbuch 349,50

Einige der Programme sind noch nicht lieferbar!  
Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!  
24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)  
DM 2,- (Briefmarken) für Amiga / PC-Info  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
NW-Versand Inland +7,- / Ausland nach Absprache

**Tel. 0 21 53-37 36**

## Computersoftware

Steffen Müller  
8933 Lagerlechfeld

Richthofenstr. 159  
Tel: 082 32 / 64 09

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
588 Attack Sup. dt.	64,00		Moonslime Raiders dt.	58,50	58,50
A-10 Tank Killer (1 MB)	77,00	77,00	M.U.D.S. dt.	64,90	64,90
Accolade in Action dt. (4 Sp.)	69,90		Murder dt.	61,80	61,80
Adidas Championship dt.	57,00	57,00	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Adventures dt. (4 Spiele)	56,00	56,00	Mystical dt.	59,50	59,50
Al Supply	42,90	42,90	Nam, Vietnam dt.	67,50	67,50
Alcatraz dt.	59,50	59,50	Narc dt.	16,00	16,00
Alpha Wars dt.	57,00	57,00	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50	Ninja Remo dt.	67,00	67,00
Anarchy dt.	48,90	48,90	Niro dt.	58,90	
Atomic Risk-Kid dt.	59,50	59,50	No Exit dt.	46,00	46,00
Awesome (mit T-Shirt) dt.	74,00		Oil Impenium kpl. dt.	54,80	54,80
Baba Yaga dt.	44,00	44,00	Obitus (mit T-Shirt) dt.	78,90	78,90
Back to the Future 2 dt.	56,50	56,50	Omnicron Conspiracy kpl. dt.	61,90	61,90
Badlands dt.	56,00	56,00	On the Road kpl. dt.	62,00	62,00
B.A.T. komplett deutsch	76,00	76,00	Operation Hammer dt.	57,50	57,50
Battle Command dt.	58,00	58,00	Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Battle Hawks 1942	58,90	58,90	Pang dt.	69,50	69,50
Battle Master dt.	66,00	66,00	Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Paradise 90 dt.	69,50	69,50
Betrayal dt.	59,50	59,50	Party Time dt. (4 Spiele)	57,50	
Big Business dt.	54,50	54,50	PGA Tour Golf dt.	63,50	63,50
Billard 3 D dt.	59,50	59,50	Phases dt.	56,00	56,00
Billy the Kid dt.	59,90	59,90	Platinum dt.	58,90	58,90
Blitzkrieg Actionmen	74,50		Pop Up dt.	44,50	44,50
Blitzkrieg May 1940	63,90	63,90	Populous dt.	84,90	84,90
Blue Max dt.	71,00	71,00	Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Buck Rogers (1 MB) kpl. dt.	79,50		Power Box dt. (3 Spiele)	48,50	
Bundesliga Manager dt.	53,90	53,90	Powermanger dt.	69,50	69,50
Botics dt.	47,50	47,50	Projectyle dt.	64,00	
Cadaver dt.	65,50	65,50	Puzznic dt.	59,00	59,00
Carthage dt.	59,90		RA dt.	54,80	54,80
Car Vap dt.	59,50	59,50	Railroad Tycoon kpl. dt.	76,00	76,00
Castle Master dt.	58,00	58,00	Rainbow Island dt.	57,50	57,50
Catena GT Rally dt.	58,90	58,90	Red Storm Rising dt.	57,00	57,00
Challengers (5 Sp.) dt. Ani.	72,50	72,50	Reederer dt.	51,50	51,50
Chaus-Spikes Back (1 MB) dt.	57,00	57,00	Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Chase HQ 2 dt.	59,90	59,90	Riders of Rohan dt.	59,80	59,80
Cloud Kingdoms	58,90	58,90	Rings of Medusa dt.	59,00	59,00
Codenamed Iceman	68,00	68,00	Rising 2 dt.	57,00	57,00
Conquest of Camelot dt.	64,00	64,00	Rogue Trooper dt.	58,00	58,00
Corporation dt.	59,80	59,80	Saint Dragon dt.	59,80	59,80
Cougar Force dt.	49,90	49,90	Secret of Silver Blades	66,50	
Crimo does not pay dt.	59,50	59,50	Sega Master Mix dt. (5 Sp.)	67,50	67,50
Crime Time dt.	56,00	56,00	Search for the King dt.	59,80	
Crown dt.	56,00	56,00	Second World kpl. dt.	82,00	82,00
Demoles dt.	59,50	59,50	Shadow o. t. Beast 2 (T-Shirt)	77,00	
Das Boot dt.	71,00	71,00	Shadow Warriors dt.	57,00	57,00
Dick Tracy dt.	59,90	59,90	Shock Wave dt.	59,50	
Dinosaurs dt.	51,50	51,50	Sim City dt.	57,00	57,00
Domination dt.	56,50	56,50	Sim City + Populous dt.	59,50	59,50
Dragon Breed	59,80	59,80	Simulacra dt.	58,00	58,00
Dragonfight dt.	66,90	66,90	Silent Service dt.	58,00	58,00
Dragon's Breath dt.	69,50		Skull & Crossbones dt.	62,50	62,50
Dragon's Lair 2 dt.	84,00		Snowflake dt.	59,80	
Dragon Strike	74,00		Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Duck Tales dt.	59,90	59,90	Soccer Manager dt.	57,50	57,50
Dungeon Master (1 MB) dt.	59,90	59,90	Speedball 2 dt.	59,80	59,80
Elvira-Mistr. o. t. Dark (DV)	69,00	69,00	Spellbound dt.	48,90	48,90
Emily Hughes Int. Soccer dt.	58,50	58,50	Spiralizer Worlds dt.	59,80	59,80
Epic dt.	59,50	59,50	Sporting Gold fr. Epya dt.	57,00	57,00
Escape dt. (1 MB) dt. Monster	46,00	46,00	Spy Who Loved Me dt.	47,50	47,50
Exile dt.	59,50	59,50	Stratego dt.	59,80	
Exterminator dt.	57,00	57,00	Strider 2	57,50	57,50
Fatal Heritage kpl. dt.	67,90	67,90	Stryx dt. Anleitung	48,00	48,00
F-10 Combat Pilot dt.	64,00		Super Car Race dt.	57,50	57,50
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	Super Monaco Grand Prix	58,50	58,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Supreme Challenge (5 Sp.) dt.	59,80	
F-29 Reliance dt.	57,00	57,00	SWIV (Silkworks IV) dt.	58,50	58,50
Final Battle dt.	59,90	59,90	Sword of the Samurai dt.	69,50	69,50
Final Conflict dt. Ani	62,50	62,50	Team Suzaku dt.	58,00	58,00
Finals (5 Spiele) dt.	57,00	57,00	Team Yankee kpl. dt.	69,50	69,50
Fire & Forget 2 dt.	59,50	59,50	Tenacious Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
First Year Vol. 1 dt. (4 Sp.)	54,00	54,00	Three Fisted Hero dt. (1 MB)	69,50	69,50
First Year Quest dt.	48,50	48,50	Tie Break dt.	59,50	59,50
Football Simulation dt.	46,00	46,00	Time Machine dt.	59,80	59,80
Full Blast (5 Spiele) dt.	72,50	72,50	Time Soldier	62,90	62,90
Full Metal Jacket dt.	64,90	64,90	Time Warp-Dragon's Lair 2 dt.	76,00	76,00
Future Planet dt.	59,90	59,90	Total Recall dt.	59,80	59,80
Fusion Wars dt.	58,00	58,00	Tournament Golf dt.	54,50	54,50
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	Tribe World dt.	59,50	59,50
Gazza 2 dt.	57,50	57,50	Turrican II dt. Anleitung	59,50	
Gesha dt.	59,00	59,00	TV Sports Basketball dt.	67,50	
Genghis Khan dt.	77,50	77,50	UMS 2 dt.	67,50	67,50
Global Battle dt.	62,90	62,90	Unabhängige Geschichte 2 dt.	66,50	
Gunship dt.	59,00	59,00	Unreal dt.	74,50	
Hard Drivin II dt.	58,90	58,90	USS John Young Special dt.	48,50	48,50
Harpoon dt.	70,00		Vaccine dt.	57,50	57,50
High Energy dt. (5 Spiele)	69,50		Voodoo Nightmare dt.	58,50	58,50
Horror Zombies F.T. Crypt dt.	59,80	59,80	Warhead dt.	59,80	59,80
Imperium dt.	65,90	65,90	Weltreis dt.	57,00	57,00
Indiana Jones kpl. dt.	64,90	64,90	West Phazer	88,00	
Invaders in Space dt.	58,00	58,00	Wild West World kpl. dt.	62,50	
International 3 D Tennis	59,80	59,80	Wings (1 MB od. 512 KB) dt.	69,80	69,80
Internat. Soccer Club dt.	57,00	57,00	Wings of Death dt.	59,50	59,50
Invest dt.	53,00	53,00	World Champ. Boxing Man. dt.	54,00	54,00
Ishido dt.	59,80		World Champ-Ship Soccer dt.	59,50	59,50
It Came From the Desert (1 MB) dt.	69,80		Wolfpack dt. (1 MB)	69,50	69,50
James Bond Ultimate Agent dt.	57,50	57,50	Wonderland dt. (1 MB)	69,50	69,50
Khalid kpl. dt.	64,50	64,50	Wrath of Demons dt.	63,00	63,00
Kick Off 2 dt.	53,50	53,50			
Killing Game Show dt.	56,50	56,50			
King's Quest 4 dt.	63,00	63,00			
Klar dt.	46,00	46,00			
Lecture Sat Larry 3	62,00	62,00			
Lemmings dt.	57,00	57,00			
Lettie kpl. dt.	57,00	57,00			
Light Corridor dt.	57,00	57,00			
Lim Wu's Challenge dt.	52,00	52,00			
Lingo dt.	58,00	58,00			
Loom komplett deutsch	70,00	70,00			
Lopez dt.	49,50	49,50			
Lords of Doom dt.	59,50	59,50			
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00			
Lotus Expert Turbo Challenge	59,50	59,50			
M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00			
Marino Mansion dt.	64,50	64,50			
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50			
Mean Streets kpl. dt.	59,80	59,80			
Midwinter dt.	61,50	61,50			
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00			
MIG 29 Fulcrum dt.	77,00	77,00			
Mirm & Magic 2	59,00				
Mind Games (3 Spiele) dt.	57,00	57,00			
Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50			

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 3,50 Post-Nachnahme 6,50 Ausland Vorkasse 8,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 08232/6409 Montag-Samstag 9-22 Uhr 24-Std. Anrufbeantworter  
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!  
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, C-64, PC, Lynx, Gameboy)  
Auf Wunsch Sicherheitskarton + 1,50 DM

## Impressum

Herausgeber  
Michael Labiner (verantw.)  
Chefredakteur  
Michael Labiner  
Stellv. Chefredakteur  
Oskar Dzierzynski  
Redaktion  
Oskar Dzierzynski (od)  
Brigitta Labiner (bl)  
Michael Labiner (ml)  
Max Magenauer (mm)  
Joachim Nettelbeck (jn)  
Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter  
Carsten Borgmeier  
Hugh Myashirov  
Manuel Semino  
Redaktionsassistent  
Uschi Freckmann  
Brigitta Labiner  
Art Director  
Oliver Wunderlich  
Layout  
Oliver Wunderlich  
Fotografie  
Oskar Dzierzynski

Comic  
Werner Regnet  
Ingo Siein  
Oliver Wunderlich  
Titel  
Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung  
Carsten Borgmeier  
(Einzelhandel)  
Satz  
Fa. Der Satz GmbH,  
8000 München 70

Reproduktion  
Profil-Studio  
8000 München 82  
Druck u. Gesamtherstellung  
Druckerei Gerstmayer  
A-3105 St. Pölten

Vertrieb  
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-  
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbü-  
chhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise  
AMIGA JOKER erscheint monatlich,  
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats.  
Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement  
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,-  
Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte  
über die Verlagsanschrift. Das Abon-  
nement gilt mindestens für ein Jahr. Es  
verlängert sich automatisch um ein  
weiteres Jahr, falls es nicht gekün-  
digt wird (jederzeit möglich). Einzahl-  
ungskonto: Postgiroamt München,  
Kto. Nr. 44714-806, BLZ 700 100 60.

Manuskripte  
Manuskripte, Listings und Bauanlei-  
tungen werden gerne von der Redak-  
tion angenommen. Sie müssen frei von  
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon  
anderweitig zur Veröffentlichung an-  
geboten worden sein, so muß das ange-  
geben werden. Mit der Einsendung  
gibt der Verfasser die Zustimmung  
zum Abdruck in den Publikationen  
des Joker Verlags. Honorar nach  
Vereinbarung. Für unverlangt einge-  
sandte Manuskripte wird keine Haf-  
tung übernommen. Der Verlag behält  
sich das Recht vor, Einsendungen im  
Falle einer Veröffentlichung ohne An-  
gabe von Gründen zu kürzen oder  
nach eigenem Gutdünken zu verän-  
dern.

Urheberrecht  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen  
Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
schützt. Alle Rechte, auch Überset-  
zungen vorbehalten. Reproduktionen  
jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder  
Erfassung in Datenverarbeitungsan-  
lagen usw.) bedürfen der schriftlichen  
Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion  
Joker Verlag Inh. Michael Labiner,  
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.  
Tel. Verlag: (089) 463700  
Tel. Redaktion: (089) 463823/4605822  
Telefax: (089) 4604977



# KNOW HOW



Aloha, Ihr Zocker, Gambler, Glücksritter und Abenteurer! Alles bereit für unseren allmonatlichen Flug ins Wunderland der Cheats und Tips? Selbstverfreilich wieder mit Zwischenstop in „Chaos City“! Na dann anschnallen, das Rauchen einstellen und ab geht die Post...

<b>Gelöst:</b> Chaos Strikes Back	Brat Chuck Rock Dominator Dynamite Dux E-Swat Fantasy World Dizzy Hard Drivin 2 Hero Quest	Ikari Warriors Kick Off 2 Lotus Esprit Turbo Challenge Metal Masters Nightbreed Police Quest 1 Predator 2 Revelation	Stundenglas St. Dragon Supercars 2 Tangram Warlords Wild West World Wrath of Nikademos Zak Mc Kracken
<b>Karten zu:</b> Chaos Strikes Back			
<b>Tips und Cheats zu:</b> Back to the Future 3			

Leute, schickt, faxt oder karrrt sonst irgendwie alles ran, was Ihr an Lösungen, Tips, Tricks, Karten usw. auf Lager habt! Wohin damit? Na wie immer an:

**Joker Verlag**  
**Know How**  
**Untere Parkstr. 67**  
**8013 Haar**

Und da inzwischen eh schon jedes Geschöpf diesseits des Andromedanebels weiß, daß es für jeden veröffentlichten Beitrag zwischen 20 und 100 Markern (je nach Umfang

und Aktualität) Honorar einzusacken gibt, erwähne ich es diesmal erst gar nicht...

## Hilfe! Fragen?!

Tja Leute, es ist mal wieder soweit – Fragenzeit! Und da Euch die Veröffentlichung Eurer Schwierigkeiten ja eh lieber ist als mein Geschwafel, geht's auch schon los... Wer kennt sich im vierten Level von **Back to the Future 3** aus? Der Zirkuswagen scheint einfach unüberwindbar. Wie kommt man an ihm vorbei? Und wie zum Kuckuck kann man hier die Zeitklötze aufheben?

Kristian steht bei **Dragon Wars** vor schier unlösbaren Problemen. Wo findet man den Zauberspruch „Create Wall“? Außerdem weiß er nichts mit der Hl. Lanze, die er von Nergal in Necropolis erhält, anzufangen.

Ein gepeinigter Leser hat Schwierigkeiten mit **Mortville Manor**. Nach spätestens drei Tagen schickt man ihn entweder nach Hause, oder mit einem Messer im Rücken in die ewigen Jagdgründe. Was macht er falsch? Überdies würde es

ihn brennend interessieren, was die Gravuren im Brunnen und im Keller zu bedeuten haben? Oder weiß vielleicht jemand, was es mit den Kerben im Keller und im Schrank auf dem Dachboden auf sich hat?

**Cadaver-Spezialisten** aufgepaßt! Wie kommt man im Level 1 in die Schatzkammer des Königs? Wer kann Peter im dritten Level den Weg in die königliche Halle weisen. Heidrun steht im Level 4 vor der Rechenmaschine und versteht die Welt nicht mehr. Trotz Bewegen der Hebel lassen sich die gewünschten Zahlen 29, 32, 16, 7 nicht einstellen. Wie macht man's richtig? Mit unserer Komplettlösung kommen sie irgendwie nicht ganz zurecht.

Dennis drückt der Schuh bei **Supremacy**. Wie zum Henker kann man Hilfe von Epsilon anfordern? Für einen Hinweis ist Euch sein ewiger Dank gewiß.

Was wäre eine Know How-Ausgabe ohne Millionen und Abermillionen von Cheatgesuchen! Diesmal sind es Cheats zu **Badlands**, **Xenon 2**, **Cyberworld**, **Bubble Bobble**, **Midwinter 2**, **F-15 Strike Eagle 2**, **SWIV**, **Railroad Tycoon** und dem PD-Game **Return to Earth**

Wer hilft Robert bei **Future Wars** weiter? Die Creature stellt für ihn ein unüberwindbares Hindernis dar! Wie kilt man die Bestie? (Anm: Guck mal in die Lösung in AJ 4/90)

Obwohl sich Christopher strikt an die Lösung zu **Codenamed Iceman** gehalten hat, kommt er einfach nicht von der Insel herunter. Und alles nur wegen der dummen Notiz, die nicht kommen will. Was macht er falsch?

So, Ende der Fahnenstange! Das war's mal wieder. Was? Deine Frage war nicht mit dabei? Keine Panik! Wessen Problem hier nicht veröf-

fentlicht wurde, bekommt über kurz oder lang einen Brief mit der ersehnten Antwort von uns. Bleibt zum Schluß noch schnell unser kleiner Apell: Wer die erlösende Antwort auf eine, oder mehrere Fragen parat hat – nix wie her damit! Für Leute mit unlösbaren Problemen haben wir ja sowieso immer ein offenes Ohr (oder war's Briefkasten?!). Aber ob Antwort oder Frage – immer Kennwort „Fragen“ mit auf den Umschlag malen. Wer allerdings allgemein Tips, Lösungen oder ähnliches zu einem Game sucht, sollte lieber eine Kleinanzeige (kostet ja nix!) mit entsprechendem Gesuch schicken, da die Chancen auf Veröffentlichung von Lösungen, etc. alter Spiele zwecks Platzmangel relativ gering sind.



# Die Listigen...

## Cheats

Tja, Ihr habt's ja sicher schon gemerkt! Drei Cheats der letzten Ausgabe sind besonders listig! Is richtig was für Puzzle-Freaks! Wer jedoch keine Lust hat, sich die einzelnen Textzeilen per Schere richtig zusammenzuschneiden, kann hier nochmal die verkürzte, aber dafür korrekte Form der Cheats nachlesen.

**Hard Drivin' 2:** Gear Control auf Keyboard stellen, auf der Rennstrecke einmal bis auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und dann Taste N drücken. Nun rast man ohne langsamer zu werden mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend.

**St. Dragon:** Während des Spiels Taste CAPS, LOCK drücken. DECAFFEINATED eingeben und das Ganze mit RETURN-Taste abschließen! Unzerstörbarkeit und Mega-Schuß sei Dir alsdann gewiß!

**Back to the Future 3:** Jeweils im Intro folgende Cheats eingeben. 1.Level: ROTTEN CHEAT (Space-Taste zwischen den Worten); 2.Level: LOUSY CHEAT (Z = Y beachten, Space zwischen den Worten); 3.Level: LOW DOWN CHEAT. Ein Aufblitzen des Bildschirms zeigt uns, daß man nun mit unendlich Leben gesegnet ist.

Und weil wir gerade so schön dabei sind, hätten wir da noch einen kleinen Fehler aus AJ 4/91 zu verbessern (peinlich, peinlich - soll nie wieder vorkommen!). Im Game Lotus Esprit Turbo Challenge FIELDS OF FIRE als Name für Player 1 und IN A BIG COUNTRY als Player 2 eintragen (nicht andersherum!). Um in das kleine Ballerspiel zu kommen, MONSTERS für Player 1 und (nicht „oder“!!) SEVENTEEN für den zweiten Spieler.

Nun geht's aber so richtig mit neuen Cheats los! Wer bei E-Swat immer noch nicht alle Level durchgespielt hat, dem kann geholfen werden. Während des

Games in den Pausenmodus gehen und JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU eingeben (samt Leerzeichen zwischen den Worten). Als Belohnung erhält man 99 Credits.

Zum Super-Spiel Super Cars 2, den Super-Cheat! Is doch super, oder? Und so wird's gemacht: Als Name für Player 1 gebe man „Wonderland“ und für Player 2 „The Seer“ ein. Dabei unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung achten! Egal, ob man nun alleine oder zu zweit ins brutalste Autorennen aller Zeiten startet - Ausrüstungsgegenstände in Hülle und Fülle und die Qualifikation für's nächste Rennen sind Dir sicher! Unser Dank geht an Thomas Richter, Sven Thomas und Cherry.

Alle verzweifelten **Chuck Rock-Freaks** können endlich aufatmen! Dank Andy Barbaric können wir Euch sogar eine ganze Liste an Cheat-Modos bieten. Die listigen Hilfspender müssen jeweils im Titelscreen (dort, wo die Band spielt) eingegeben werden, woraufhin eine Cheatmeldung samt Grüße uns die Funktion des einzelnen Cheats anzeigt: Mit MORTIMER können während des Spiels mittels der F-Tasten die einzelnen Zonen der Levels angewählt werden; wer TURN FRAME einhackt (Space-Taste zwischen den Wörtern nicht vergessen!), darf sich per Zahlentasten der Tastatur (nicht des Ziffernblocks!) in die entsprechenden Levels beamen. UNCLE SAMS bereitet Chucks Energiesorgen auf ewig ein Ende (auch hier wieder Space-Taste zwischen den Worten). Tja, und ESTRANO aktiviert angeblich einen Flymode, welcher jedoch bei uns einfach nicht funktionieren wollte! Sollte jemand wissen, wie man dem alten Steinzeitknochen das Fliegen beibringt, kann er uns ja 'nen Tip geben. Übrigens, wer gerne alle Erleichterungen auf einmal hätte, muß nur ein Cheat-

Wort eingeben, per Feuertaste ins Spiel gehen und gleich wieder mit ESC das Game verlassen. Nun den nächsten Cheat eingeben, wieder ins Game gehen, usw. ...

Weiter geht's mit einem dreigängigen Code-Menü. Den Anfang machen Paßwörter zu den Levels 10-70 von **Revelation**. Heiß ser-

Level 2: MIHEMOTO  
Level 3: SASUTOZO  
Level 4: SUMATZEE  
Level 5: NOKITAGO  
Level 6: ITSANONO  
Level 7: MOZIMATO  
Level 8: HOZITOMO  
Level 9: MOKITEMO  
Level 10: ZUMOHATO  
Level 11: CHANASTU  
Level 12: NAGAITSU  
Und wer hätt's gedacht - auch dabei wieder die Tas-

TANGRAM-CODES							
LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	03797	56	48539	110	71911	164	87270
3	58829	57	34714	111	32223	165	27791
4	13159	58	91920	112	53670	166	47137
5	88530	59	29935	113	99460	167	52193
6	27585	60	02675	114	73185	168	96158
7	54383	61	47089	115	87371	169	96438
8	50037	62	16554	116	07464	170	25105
9	85164	63	02353	117	65544	171	59006
10	07274	64	27901	118	83695	172	32809
11	17322	65	92305	119	15647	173	77032
12	26105	66	87880	120	43330	174	79354
13	70473	67	44826	121	26834	175	92292
14	83524	68	80294	122	45688	176	55475
15	86720	69	55647	123	75367	177	45759
16	71990	70	47974	124	63652	178	69535
17	15683	71	74819	125	54485	179	25274
18	24759	72	31425	126	46857	180	79164
19	10439	73	46556	127	75127	181	01657
20	34278	74	43247	128	96721	182	19019
21	35912	75	05111	129	87963	183	38497
22	58819	76	35359	130	54846	184	96446
23	58890	77	61230	131	59235	185	02971
24	85239	78	54066	132	86236	186	15894
25	72851	79	26317	133	70104	187	00442
26	47550	80	91283	134	69871	188	16390
27	46514	81	47792	135	84165	189	12666
28	82152	82	11164	136	41160	190	90628
29	72493	83	34047	137	92632	191	53026
30	51093	84	70917	138	62261	192	79827
31	61522	85	40262	139	89064	193	81648
32	68875	86	73172	140	38862	194	16247
33	59092	87	84157	141	95850	195	61426
34	74665	88	74210	142	17617	196	93278
35	36330	89	00016	143	73176	197	00036
36	30793	90	75232	144	10621	198	26004
37	43456	91	78534	145	08011	199	75258
38	51499	92	22120	146	01649	200	95039
39	63586	93	37637	147	68387		
40	47672	94	14711	148	77605		
41	54796	95	94370	149	44040		
42	96296	96	83879	150	03412		
43	60897	97	67725	151	58439		
44	71331	98	73777	152	52547		
45	58486	99	67889	153	60754		
46	40965	100	93996	154	78328		
47	70834	101	08784	155	24769		
48	46121	102	59524	156	26266		
49	31089	103	58744	157	31021		
50	27277	104	82543	158	45039		
51	08435	105	69198	159	56117		
52	38559	106	36627	160	78315		
53	28173	107	31509	161	70768		
54	96018	108	36939	162	16391		
55	55345	109	30712	163	45576		

viert von Holger Renner aus Marburg.

Level 10: SIRENS  
Level 20: LOADER  
Level 30: PLAYER  
Level 40: RESULT  
Level 50: DOLLAR  
Level 60: CHANGE  
Level 70: FINGER.

Der Hauptgang besteht aus allen 200 **Tangram** Codes. Nach Meinung des Chefkochs Matthias Rehor ist zwar nach dem Zweihundertsten das fröhliche Puzzeln noch lange nicht beendet, nur leider muß man sich ab da ohne Paßwörter durchknobeln.

Als Nachschick serviert Gregor Meckersheimer Euch einen ganz besonderen Leckerbissen: **BRAT-Äpfel**, ähh Codes:

taturbelegung beachten (Y = Z; Z = Y)

Exklusiv und nur für Euch: der **Predator 2** Cheat. Im Optionscreen alles so eingestellt lassen, wie es dort ist; dann ganz normal das Game starten. Im Spiel kurzer Hand in den Pausenmodus gehen und YOU'RE ONE UGLY MUTHA eingeben (dabei ist das Apostroph die Taste Ä und Y = Z zu beachten! Leerzeichen nicht vergessen...). Diesen Satz solange wiederholen, bis das Spiel selbständig den Pausenmodus wieder verläßt. Nun kann man ungestört seine wundgetippten Fingerchen pflegen, denn unserem Muskelprotz kann nun dank Unzerstörbarkeit kein böser Predator mehr an's Leder gehen.



**WO BEKOMMT MAN  
10 MEGASTARKE RIESENPOSTER  
UND  
10 ASTREINE KOMPLETTLÖSUNGEN  
FÜR NUR  
30 PFENNIG  
DAS STÜCK**



**JETZT AM KIOSK!**



# Die Soliden...

## Tips & Tricks

Diesmal dürfen wir uns glatt mal selber loben, denn Michael hat höchstpersönlich einen Trick zum brandneuen **Hero Quest** ausgeknobelt. Um seinem Charakter die nötige Knete für all die schönen Dinge, die der Shop so zu bieten hat, zu besorgen, beginnt man einfach einen Quest, sackt im ersten Bild Goldsäcke oder ähnliches ein und verläßt den Quest einfach wieder. Dies wiederholt man, bis einem das Geld förmlich zu den Ohren rausquillt. Tja und dann, guten Einkauf! Wer seine geschwächte Spielfigur körperlich in Höchstform bringen will, kann dies in gleicher Weise tun. Einfach einen Magier in den Quest mitnehmen, dort von ihm heilen lassen und wieder raus aus dem Quest. Nach einigen Wiederholungen des Ganzen ist unser Abenteurer wieder fit.

Lang hat's ja gedauert – doch endlich haben wir's geschafft, die besten **Kick Off 2** Spieler ganz Münchens zusammenzutrommeln, um ihnen ihre geheimsten Tricks

aus der Nase zu ziehen! In der Grundeinstellung immer leichten Wind wählen, da man so die raffiniertesten Tricks zaubern kann. Desweiteren grundsätzlich die „nach Berührung“-Option einschalten, denn mit angeschnittenen Bällen kann der Torwart am wenigsten anfangen. Als Spielzeit hat sich 2 mal 5 Minuten bewährt (sonst schleichen die Spieler gegen Ende der Spielzeit nur noch über den Rasen). Die meisten Profis bevorzugen die 5:3:2 Taktik, da sie die sicherste ist. Wer jedoch mit anderen Taktiken besser zurecht kommt, sollte bei seiner bleiben. Bevor wir nun die speziellen Tricks ausplaudern, einige grundsätzliche Spielhilfen. Ein gutes Fußballspiel wird immer über die Flügel aufgezo-gen, da sich die Abwehr mehr auf die Mitte konzentriert. Flankenwechsel sind das A und O, um den Ball sicher vor das gegnerische Tor zu bringen. Vor dem Tor sollte man schnelle Richtungsänderungen durchführen, so ergeben sich die besten Torchancen. Schüsse auf das

Tor sollten grundsätzlich angeschnitten sein. Auch aus kurzer Distanz entweder ganz flache Bälle oder ganz hohe Bälle (gehen direkt unter die Latte) ins gegnerische Tor bomben.

Nun aber an's Eingemachte! Mit einem Anstoßtrick kann man schon nach zehn Sekunden 1:0 führen! Beim Anstoß ganz normal einen Mitspieler anspielen, doch dann mit diesem Richtung Tor laufen, und kurz bevor der erste Gegenspieler angreift, einen hohen langen Ball auf's Tor schießen (dabei auf eventuellen Seitenwind achten). Klappt fast immer! Ein hoher Schrägschuß ins kurze Eck ist die einfachste Methode, um sichere Tore zu machen. Wer mit Rückenwind spielt, kann folgenden Trick anwenden: An der Seitenlinie bis kurz vor der Aus-Linie entlanglaufen, dann Richtung Tor, und vor dem 16 Meterraum eine hohe Flanke spielen. Der Ball wird nun durch den Rückenwind ins Tor getrieben! Einzige Schwierigkeit hierbei: Je stärker der Wind, desto früher muß man Richtung Tor laufen (also ausprobieren). Eine weitere Möglichkeit ist, an der 16er Linie entlangzu-läufen und etwa in Höhe des Elfers zum Tor hinzuziehen. Der Torwart verläßt darauf-

hin seinen Kasten, um unseren Schußwinkel zu verkürzen, wodurch es ein Leichtes sein sollte, den Ball im Tor zu platzieren. Wer alleine vor dem Tor steht, sollte in Höhe des Elfers die Feuertaste drücken und abwarten, bis der Torwart fast vor einem steht. Nun schnell die Feuertaste loslassen und somit den Ball vorbei am chancenlosen Torwart ins Tor bolzen. Bei einem Abwurf des Keepers ist es oft möglich, den Ball abzufangen, also immer in der Nähe des Torwartes bleiben! Geflankte Bälle sind am sichersten mit gezielten schrägen Kopfbällen in das Kreuzeck unterzubringen. Hat man bei Eckstößen Rückenwind (ab Windstärke 2), genügt ein gut dosierter Schuß nach schräg unten, um den Ball sicher im Tor zu versenken. Ohne Rückenwind sollte man lieber mit einem Paß ins Hinterfeld und anschließend dem Kopfball auf das Tor sein Glück versuchen. Wer alle diese Tricks beherrscht, hat sicherlich das Zeug zum Fußballkönig – jedoch gilt auch hier: Üben, üben und nochmals üben! Zuletzt noch ein kleiner Schummeltrick: Mit einem Druck auf die Esc-Taste, während die Spieler einlaufen, kann man manchmal die erste Halbzeit gleich be-

## Zu wenig Speicher?

Kein Problem mehr mit der neuen Speicherkarte mit akkugepufferter Echtzeituhr und abschaltbar

**A502**

**Nur DM 79,-**

24 Std. Bestellservice unter  
Tel: 07531 / 56227  
oder schriftlich bei:

**VASIB**

Postfach 101628 - 7750 Konstanz

Diskettensonderangebote 3,5":

2DD NEUTRAL	100 St.	DM 89,-
2DD SONY	100 St.	DM 165,-
2HD NEUTRAL	100 St.	DM 159,-
2HD SONY	100 St.	DM 295,-

Wir liefern per Nachnahme oder Vorauszahlung durch Verrechnungsscheck.  
Kostenlose Sonderliste anfordern!!



enden und bekommt die restliche Zeit auf die zweite Hälfte zugeschlagen. Dies empfiehlt sich für jene Zocker, die zum Beispiel in eine Richtung besser spielen als in die andere. Auch mit den F-Tasten läßt sich manchmal mogeln, so z.B. kann man damit die gegnerischen Spieler austauschen (interessant ist dabei vor allem natürlich den Torwart). Aber Achtung: Beide Tricks klappen nicht immer – um wiederholte Versuche werdet Ihr daher nicht herumkommen...

Oliver Dutt aus Bensheim hat einen tollen Trick zu **Wild West World** parat. Man benötigt hierzu nur ein Feld, auf dem einer unserer Cowboys Rinder züchtet. Dort hin schickt man einen Treck (keinen Sammeltreck!), um die gezüchteten Rinder abzuholen. Nachdem alle Rinder in den Treck verladen wurden, geschieht etwas sehr Merkwürdiges! Die Sperre auf dem Pferde-Icon verschwindet. Klickt man sodann das Icon an, erscheint ein Pferdebestand von -1 (!), was uns nicht davon abhalten sollte, unseren Treck nach Herzenslust mit Pferden zu beladen. Daß hierbei die Bestandszahl immer weiter ins Negative abrutscht, stört nicht weiter. Bei jedem weiteren Besuch der Parzelle steht der Pferdebestand wieder auf -1.

Wie man die **Metal Masters** zu Schrott verarbeitet? Dank Bernhard Pfundt null Problemo! Zuerst verkauft man seine Box und die Punch Missile, kauft dafür den billigsten Oberkörper (Can) und die „3 Claws Laser“. So ausgerüstet stürzt man sich ins Kampfgetöse, wobei man folgendermaßen vorgeht. Sofort runter, in die Hocke und die Beine des Gegners bearbeiten. Ist man schnell genug, steckt man selber nur wenige Schläge ein, bis die Beine des Gegners schrottreif sind. Da der arme Robbi dann keinen Schritt mehr gehen kann, tragt man gemütlich hinter den Stahlkoloß und

beschießt seine lahmen Stellen mit allem, was man hat. Der Gegner wird dadurch nicht vollständig zerstört, der Kampf wird nicht vorzeitig abgebrochen, und man kann massig Punkte (und somit auch Kohle!) einheimsen! Mit dem vielen Geld kauft man sich dann einen niegelagelneuen Kampfgeganten mit starken Waffen und ist so bestens für die bevorstehenden Gegner gerüstet. Übrigens, diese Kampftaktik läßt sich auch hervorragend auf die Roboter 3, 4, 7, 8, 9 und 10 anwenden. Bei Gegnern ohne Beine (z.B. Level 2) möglichst auf Distanz bleiben. Dem Kerl mit dem Schild (Gegner 5) sollte man nicht unbedingt versuchen, die Beine zu zerstören, da man sonst zu großen Schaden (vor allem die Waffen) davonträgt. In den leichten Challenges 2 und 4 lassen sich schnell einige Kröten dazuverdienen, also unbedingt die Zeit auf 10 Minuten stellen.

Wer eine gute Ausgangsposition bei **Warlords** sucht, dem kann Dank Erik Paul geholfen werden. Man nimmt sich Grey Dwarves vor, stellt die Gegner mindestens auf Baron, um sie leicht aggressiv zu halten. Dann wird eine Dwarven Legion produziert. Seinen Hero schickt man in den NO-gelegenen Tempel und durchsucht ihn. Es sollte sich dort ein Demon finden, der sich uns anschließen will. Ist dies der Fall, dann save; andernfalls kann man gleich wieder neu laden. Hero und Demon schickt man nun Richtung nördliche Stadt. Während die beiden unterwegs sind, läßt man seine Dwarven Legion gegen das Schloß im SW ziehen und erobern. Die Group, die nun vor dem Schloß steht, nicht angreifen lassen, sondern weiter zum Schloß der Horse Lords bewegen. Den Rest der Truppen möglichst gut plazieren und nun das Schloß angreifen. Der Sieg ist Dir sicher, wenn die Horse Lords keine Soldaten finden!

Das komplett deutsche Grafik-Abenteuer, das Ihnen so gut gefallen hat.

Mit

## FUTURE WARS

ist Delphine gut gestartet...

### ASM-Hit

Manfred Kleimann: "Eine Zeitreise auf hohem Niveau."

### Amiga-Joker

Werner Hirsekorn: "Mit Future Wars durch Raum und Zeit: Ein Abenteuer ohne Verständigungsprobleme."



bits + bytes  
SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard  
40 MB SCSI II  
**1198,- DM**

**Deluxe Sound**  
**228,- DM**

**2. Laufwerk 3,5"**  
**durchgef. Bus**  
**189,- DM**

**Reismaus 89,- DM**  
**Hi-Res Maus**  
**280 dpi 99,- DM**

**Speichererweiterung**  
**A500 auf 1 MB**  
**abschaltbar incl. Uhr**  
**ab 109,- DM**

**Speichererweiterung**  
**für A2000 2 MB/8 MB**  
**ab 398,- DM**

Wizardry VI	104,90
Warlords	79,90
Super Monaco G.P.	72,90
Chips Challenge	72,90
Genghis Khan	109,90
Action Stations	89,90
Go	72,90
Great Courts 2	79,90
UMS 2	89,90
Lemmings	72,90
Betrayal	89,90
Sega Mega Drive	ab 319,00
Lynx	199,00
Game Boy	159,00

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...  
5900 Siegen, Am Bahnhof 35  
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17



# Chaos Strikes Back

## Lösung

Na, habt Ihr schon den Way of the Fighter von lästigen Monstern und sonstigem Ungeziefer gesäubert? Dann wird's ja höchste Zeit für die drei weiteren Wege durch die Dungeons von Lord Chaos.

Am Junction of the Ways schlagen wir nun Ros – the Way of the Ninja ein. Da man mit ziemlicher Sicherheit im Level 9 bei Position 22/11 erscheint, beginnen auch wir hier unser Abenteuer. Den Gang entlang bis zur Tür, die man zwar mit dem Eisenschlüssel öffnen kann, jedoch durch die Illusionswand links daneben auch ohne Key leicht überwindet. Die Fallgrube durch den Hebel bei der schwarzen Tür öffnen (brauchen wir später als Müllschlucker) und die Treppe nach oben erklimmen. Im Level 8 den Gang bis zur Tür durchheilen, wo uns schon einige Steinmonster und Deth Knights sehnsüchtig erwarten. Die Steinchen wie immer beseitigen, bei den Knights zurückweichen bis hinter die Fallgrube – ein kurzer Zug am Hebelchen an der Wand, und schwups sausen die edlen Ritter zwei Levels tiefer. Sind alle Ungetüme erledigt, schlägt man die Tür ein und rückt vor bis zum Guhlskopf. Vor dem Köpfchen befindet sich der Auslöser für eine Dolchschleuder in der Wand. Fliegen einem zwei solch unangenehme Spieße entgegen, weicht man zurück, stellt sich in die Tür, und die Dolche rasen knapp vorbei. Dies wiederholt man, bis die Schleuder leer ist. Die Dolche einsammeln und damit auf den blauen Vorhang werfen (immer wenn dieser für einen Moment nach rechts geht). Jeder Treffer läßt ein Stück der Wand verschwinden. Hat man auf diese Art alle Wände geschafft, wird man mit dem Cloak of Night belohnt (steigert die Geschicklichkeit des Ninjas). Nun die Treppe wieder nach unten, durch den Geheimgang (Position 27/12) in den Level 10. Hier findet man unter dem Stapel von Rüstungen (wem gehörten die wohl?) sicherlich einen oder zwei Schlüssel. Alles einsammeln und wieder rauf das Treppchen in den Level 9. Die schwarze Tür mit dem Onyx Key der Ritter öffnen und auf geht's zum fröhlichen Mumienabschlachten. Weiter durch zwei Illusionswände zum Dexhelm. Wer ihn aufsetzt, hat um einiges mehr Dexterity! Nun zurück zur Tür, die durch die Illusionswand links daneben umgangen werden kann. Dort schließen wir die Fallgrube folgendermaßen: Vor die Fallgrube stellen, umdrehen, einen Türöffnerspruch in den Teleporter und einen Dolch hinterher. Das Loch ist dadurch geschlossen, die Tür offen, dem Aufstieg in den Level 8 steht nix

mehr im Wege. Hier gibt's eigentlich nur eine Geheimtür, die sich mit dem Skelton Key öffnen läßt. Hat man diesen noch nicht, macht das auch nix, wir wollen sowieso erst mal in den Level 7 (die Treppe empor). Dort den Giggler abpassen und ordentlich verdreschen. Er hat meist auch den fehlenden Skelton Key dabei. Durch einige Illusionswände hindurch geht's weiter bis zu einer verschiebbaren Wand. Jetzt kräftige Feuerbälle vorbereiten, die Fackel in den Fackelhalter stecken, und schon öffnet sich nicht nur die Wand, sondern auch eine Fallgrube hinter uns (also nicht zurückweichen!). Die Mumien erledigen, den Gang entlang, die Samuraiausrüstung mitnehmen und wieder zurück. Die Treppe nach oben, in den Level 6 benutzen. Hier sollte man sich und seinen Gefährten 'ne Mütze Schlaf spendieren und ein paar kraftvolle Feuerbälle vorbereiten, bevor man den Aufstieg wagt. Im Level 5 nun den Gang entlang bis zum Eisenschlüssel, den wir natürlich einsacken. Auf den Feuerball aus dem Werfer achten, die Tür öffnen und die Skorpione plätten. In der westlichen Wand befindet sich ein Schalter. Diesen drücken, woraufhin ein Gang in der Nordwand frei wird. Dort nach links, in den kleinen Raum, die Truhe plündern und den Schalter in der Nordwand drücken. Die Tür im Osten öffnet sich daraufhin, die dahinter lauernden Skorpione schicken wir zu ihren Artgenossen in die Hölle. Nun muß es mal wieder schnell gehen, also Gewicht reduzieren! Den Gang entlang, die Tür vor und hinter der Biegung schließen, den grünen Stein von der Wand nehmen und in die westliche Ecke eilen. Dort kann man mit dem Lockpick (vorausgesetzt man hat ihn schon gefunden) einen Gang in den Startraum öffnen. Wer noch keinen Lockpick hat, muß nun zurück. Da jetzt der Feuerballwerfer wieder aktiv ist, wartet man jeweils hinter der verschlossenen Tür, bis das muntere Feuerbällchen an der selben explodiert ist, öffnet die Tür und läuft so schnell es geht weiter. Zurück bis in den Raum, wo wir den vielen Skorpionen das Licht ausgeknipst haben, die Tür im Osten mit dem Green Gem (der grüne Stein) öffnen und über die Treppe den Level 4 erklimmen. Sieben furchterregende Drachen warten hier in einem Labyrinth aus Illusionswänden auf ihren Tod. Im Norden findet sich der Emerald Key, den man neben den zwei Goldschlüsseln, die es auch noch zu finden gibt, unbedingt einheimsen sollte.

In der großen Halle mit den unzähligen Falltüren durchschreiten wir die Illusionswand im Süden und

folgen dem Gang bis zum Goldschloß. Dieses öffnet einen Geheimgang rechts von uns. Dort liegt eine Gormünze, die man mit einigen anderen in den Schlitz im Raum hinter der schwarzen Tür werfen sollte. Nun führt unser Weg mal wieder zu den zwei Dämonen im Level 3, die wir wie gehabt niedermetzeln. Die Steinmonster diesmal nicht töten, sondern auf die Bodenplatte vor der Inschrift „Fighter Charge“ treiben (z.B. mit Brandish-Option des Staff of Claws), woraufhin sich ein Teil der Mauer auflut, und man die Fallgruben geschickt umgehen kann. Der Dämon hinter der Tür bekommt auch noch sein Fett weg und rauf die Treppe in den Level 2. Die angreifenden Höllenhunde in diesem Level verarbeitet man zu Hundeschenkel, die wiederum als Nahrung dienen. Über die Treppe im Norden steigen wir wieder in den Level 3 ab. Den kleinen Knopf in der Wand drücken, um die Fallgrube vor uns zu schließen. Der Weg Richtung Westen führt uns in den Roundabout, wo man von einem Transporterfeld zum nächsten gebeamt wird. Bevor man hier jedoch seine Runden dreht, sollte man alle vier Wandschalter drücken, um nicht wieder zurückgebeamt zu werden. Im Roundabout kann man allerlei gute Waffen (z.B. Speedbow) und nützliche Gegenstände ergattern, vorausgesetzt man lernt sich hier richtig zu bewegen und zurechtzufinden. Übung macht, wie sooft, den Meister! Wer richtig abgeräumt hat, steigt über die Treppe bei 28/6 in den Level 2, wo man Richtung Süden bei 30/8 durch eine Fallgrube wieder in den Level 3 klettert (Seil benutzen!). Dort die Treppe wieder hinauf, durch die Grube im Westen (27/8) hinunter und gleich wieder die Treppe rauf. Nun bis zu den drei Fallgruben bei 26/10 gehen, durch die östliche Grube (27/10) nach unten und dort die Treppe wieder hinauf. Dem Gang Richtung Süden folgen, bis man auf eine Illusionswand trifft. In ihr ist ein Schalter versteckt, der einige Fallgruben rhythmisch öffnet und schließt. Also heißt's mal wieder Ballast abwerfen (am besten in die Grube vor der Säule werfen) und schnell bis zur Säule laufen (diese ist nur eine Illusionswand, daher kein Problem!). Die Grube vor dem Corbum schließt sich automatisch, wenn man auf sie tritt. Jetzt kurzerhand das Corbum einsacken und nach hinten in die Fallgrube springen. Die Ausrüstungsgegenstände im Level 3 genehmigen wir uns noch und kehren dann zurück zum Junction of the Ways in Level 6.

Als nächstes begeben wir uns auf den Weg Neta – Way of the Priest. Auch hier kann man an verschiedenen Stellen der Dungeons erscheinen. Am wahrscheinlichsten findet man sich in Level 9 wieder. Wer im Level 6 wieder auftaucht (bei der Schriftrolle) sollte vor dem Altar beten, bis man weiterteleportiert wird. Im Level 9 drängt man den Zauberzweig mit dem Horn of Fe-

ar an die Wand, woraufhin sich der Gute einfach wegzaubert. Die zurückbleibenden Gegenstände (vor allem den Square Key!) selbstredend mitnehmen. Den Square Key in das Schlüsselloch stecken, durch die Tür in den Teleporter hüpfen, und schon befindet man sich im Screamer Room des Level 8. Die dort hausenden Screamer killen (Vorsicht! Einige Spinnen sind dabei) und durch die Illusionswand (26/22) die Treppe nach unten. Vom Level 9 gleich weiter in den Level 10. Die Schatztruhe plündern, dann rückwärts gehen, die Würmer erledigen und wieder rauf in den Level 8. Hinter der Tür bei 25/21 wartet schon ein Giggler, den wir mit einem starken Feuerball aufmischen. Weiter Richtung Süden (auf die Fallgrube bei 19/29 achten!) bis vor den Raum mit den Munchers. Diese schnellen kleinen Viecher am wirkungsvollsten mit einer Flasche Gift um die Ecke bringen. Danach weiter bis zur Treppe und aufwärts in den Level 7. Hier nehmen wir uns als erstes die Mumien vor, scheuchen sie mit dem Horn of Fear hinter die vier offenen Türen und schließen dieselben. Dann drückt man den Knopf, der vormals noch eine Falltür war, und bedient sich an den feinen Gegenständen, die hinter der Wand liegen. Besonders das Cross of Neta sollte man sich nicht entgehen lassen! Wer genügend Mana-Punkte besitzt, kann damit die schwersten Verletzungen heilen. Weiter geht's durch die nun offene Tür im Westen, zum Brunnen, um alle Wasserflaschen aufzufüllen. Den Gang entlang bis zur Illusionswand (14/25). Dahinter findet sich auch noch so einiges an nützlichem Krims-krams. Dann zurück, weiter den Gang entlang, über die Treppe in den Level 6. Hier angeln wir uns den herumschwirrenden Schlüssel und die Schriftrolle, begeben uns zum Eingang des nächsten Raumes und legen die eigentlich nutzlose Schriftrolle in den Eingang. Da man in diesem Raum wild durch die Gegend teleportiert wird, erweist sich die Schriftrolle als nützlicher Wegweiser. Immer wenn man sie sieht, befindet man sich auf der falschen Seite des Raumes! Wer es geschafft hat, die richtige Seite des Raumes zu erreichen, begibt sich über die Treppe in den Level 5. Mit einem starken Antimagieschild kann man hier sorglos das Flamebane nehmen, über die Treppe bei 1/17 in den Level 4 traben, wo man sich hinter der Saphire Tür möglicherweise noch einiges an Ausrüstung beschaffen kann. Im Level 3 verfährt man auf die gleiche Weise, wie man es schon im Ros-Level getan hat, und entschwindet dann bei 12/14 wieder in den Level 4. Hinter der Tür im Osten liegt ein brauchbarer Gegenstand, den wir uns holen. Eines der angreifenden Skelette sollte man in die Ecke locken, wo man mit einem Schalter einen Transporter aktivieren kann. Das Gerippe wird daraufhin hinter ein Gitter teleportiert und nun mit den herabfallenden Waffen bepfla-



stert (Ninjas treffen hierbei am sichersten!). Ist der Knochenmann Geschichte, öffnet sich die Tür. Die zweite Tür öffnet das magische Auge, wenn es einen beliebigen Gegenstand zu sehen bekommt. Nachdem das dort wartende Skelett niedergestreckt ist, sollten alle Abenteurer schnell ihre linke Hand leeren (in den Rucksack mit dem Zeug), um dem diebischen Giggler keine Chance zu geben. Im südlichen Gang das Schild aufnehmen und den beiden ankommenden Feuerbällen ausweichen (in die Illusionswand hüpfen). Am Ende des Ganges, hinter dem goldenen Schloß, findet man noch so dies und das an Gegenständen. Nun wieder zurück und die Treppe nach oben. Im Level 3 schließt man die Fallgrube, indem man einen beliebigen Gegenstand auf den Bodenkontakt legt. Ab geht's in den Level 2. Hier keinesfalls die Inschrift lesen! Den Gang entlang gehen, dabei dem Feuerball ausweichen (in die Nische), weiter bis in den Teleporterraum. Dort gleich in die Illusionswand und die vorbeirauschenden Feuerbälle abwarten. Weiter bis zur Ecke, warten, bis sich die Wand daneben öffnet, schnell hinein, um dem nächsten Feuerball auszuweichen (als kleine Erinnerung: Speichern erspart Ärger!). Den Knopf in der Wand drücken, über die Fallgrube hinweg, rasch in die nächste Nische eilen. Vor dem nächsten Feuergechoß gibt es kein Entrinnen, daher die Truppe heilen und stärkste Antimagieschilder aufbauen. In der nächsten Nische muß erst eine Mumie geplättet werden, bevor sie uns als Schutz vor einem weiteren Feuerball dienen kann. Von dort aus den Gang entlang, in die Illusionswand neben dem Feuerballwerfer, um das Ding endlich auszuschalten. Nachdem man sich noch die dortigen Gegenstände unter den Nagel gerissen hat, läuft man in den Gang nach Osten, durch die Illusionswand in die Corbum-Kammer. Hier als erstes in die südliche Illusionswand, wo mittels eines Schalters die erste Grube vor dem hegehrten Steinchen geschlossen wird. Um die zweite Fallgrube zu schließen, stellt man sich auf die Bodenplatte. Dann schnell über beide Gruben, das Corbum holen und durch die Fallgrube stürzen. Nun zurück zum Junction of the Ways, um den schwierigsten Teil - Dain the Way of the Wizard im Angriff zu nehmen. Wer hier im Level 9 erscheint, darf sich auf ein Kämpfchen mit Unmengen von Munchern freuen. Nach erfolgreicher Ausrottung der kleinen Bestien, drückt man den versteckten Knopf in der Wand und wird daraufhin zur zweiten Erscheinungsmöglichkeit in Level 8 transportiert. Nach dem Öffnen der Gittertür weitergehen, bis eine recht miese Riesenspinne angreift. Ist dieses überaus lästige Problem beseitigt, begibt man sich nach Westen, durch zahlreiche Teleporter hindurch über die Treppe in den Level 7. Dort hausen eine Handvoll Geister, die nur durch Anti-Materie

Sprüche und die Vorpall Blade (Cleave-Option) vernichtet werden können. Kleiner Tip: Wer nur eine Vorpall Blade besitzt, läßt beide Kämpfer abwechselnd damit zuschlagen! Hat man's geschafft, sammelt man die herumliegende Magical Box auf, nimmt sie in die Hand, stellt sich vor den Laughing Pit und aktiviert die Box. Über die geschlossene Fallgrube hinweg, weiter nach links gehen. Nicht in den Teleporter bei 6/11 laufen, sondern umdrehen und zurück! Die Ameisen pulverisieren, die Holztüre öffnen, einen Türöffnungspruch in den Teleporter sprechen, die Monster niedermähen und siehe da - die Fallgrube im blauen Vorhang schließt sich. Nun den Schalter in der westlichen Wand aktivieren und mittels eines Röntgenblicks dem Mechanismus bei der Arbeit zusehen. Anschließend wieder zurück zum Laughing Pit teleportieren lassen, den Gang entlang weiter, die Türen per Feuerball zerbröseln, übriggebliebene Monster killen und über die Treppe in den Level 6 aufsteigen. Jetzt wird's happig! Zu den Plagegeistern aus Level 7 kommen noch einige Feuerbälle hinzu. Glücklicherweise können durch den Schalter an der Wand Slime Devils heraufbeschworen werden, die sich hervorragend als Feuerballblocker eignen. Einfach mit dem Horn of Fear zwischen die Teleporter scheuchen. In der Nische der südlichen Wand liegt ein feines Vorpall Blade und evtl. ein Onyx Key, also nix wie hin! Da nun wieder Feuerbälle fliegen, gleichen Trick wie eben anwenden. Nach kurzer Wartezeit öffnet sich die Wand im Osten und legt eine weitere Tür frei, die sich mit dem Lockpick öffnen läßt. Die fliegenden Schlangen (Couatls) erledigt man wirkungsvoll mit Feuerbällen und Executioner. Am Brunnen sollte man seinen Trinkwasservorrat nochmals auffrischen, bevor man die hinter der Geheimwand wartenden Couatls beseitigt. Durch die Illusionswände gelangt man in einen großen Raum mit vielen versteckten Fallgruben. Hier drückt man in der Nische mit der Karte den Knopf A, worauf sich die Geheimtüre bei 24/14 öffnet. Wirft man jetzt einen Gegenstand über die Fallgrube, schließt sich eine Grube neben uns, und wir können durch die Illusionswände weitergehen bis zur Wand mit den zwei grünen Knöpfen. Dort betätigt man den rechten Knopf, wodurch sich die Fallgrube vor dem Winged Key schließt. Dieser Key am entsprechenden Schlüsselloch benutzt, öffnet einen Geheimgang, in dem mehrere Couatls ihr Unwesen treiben. Da eines dieser Viecher einen Ra-Key dabei hat, beseitigen wir auch diese Plage. In den dahinter liegenden Räumlichkeiten raffen wir alles, was sich dort so finden läßt (besonders den Ruby Key), zusammen, steigen bei 15/21 in den Level 5 und weiter in den Level 4 auf. Den Vorräum zum DDD kennen wir ja schon ganz gut, und auch

Das komplett deutsche Grafik-Abenteuer, das Ihnen wochenlang keine Ruhe gelassen hat.

...mit

## OPERATION STEALTH

auf Touren gekommen...

### AMIGA DOS

Robert Marz: "Operation Stealth ist ein Adventure der Spitzenklasse, das seinen Konkurrenten von Sierra und Lucasfilm-Games durchaus Paroli bieten kann."



im Level 3 läuft alles wie gehabt. Nach dem Umgehen der Fallgrube jedoch nicht die Treppe benutzen, sondern auf die Druckplatte bei Value in Exchange vor Valuables stellen. In das erscheinende Transporterfeld legt man einige nutzlose Gegenstände und erhält als Gegenleistung den Cross Key. Nun die Treppe runter in den Level 4, mit dem Cross Key die Türe öffnen und alles mitnehmen. Wieder die Treppe rauf in den Level 3, den Cross Key ins entsprechende Schlüsselloch, im geöffneten Gang die Flammenmonster niederbügeln, die Fallgrube mittels Hebel schließen und mit dem Ruby Key den Weg in den Level 2 freimachen. Hier gleich nach rechts gehen und in die Illusionswand. Auf Knopfdruck schließt sich die erste Fallgrube. Wer sich nun auf sie stellt, kann leicht über alle Gruben bis zum Corbum springen, da die Grube direkt vor einem und die Grube vor dem Corbum nur Illusion sind. Soweit, so gut - die vier leuchtenden Steinchen hätten wir! Jetzt muß Lord Chaos dran glauben... Da der Level 1 mit Teleportern, die einen allen Anschein nach per Zufall durch die Gegend teleportieren, und ähnlichem Schabernack nur so übersät ist, läßt sich hier leider kein exakter Lösungsweg beschreiben. Doch wer diesen Level gut kennt, wird den Weg zum Fal Ya Pit (bei 2/25) schon früher oder später finden! Ein guter Einstieg ist die R-Türe des Level 2 bei 31/13. Doch auch die anderen Eingänge führen über kurz oder lang ins Wirrwarr des ersten Levels. Lord Chaos soll-

te man dabei möglichst aus dem Weg gehen, da dieser ja nur mit dem Firestaff aus Dungeon Master zu besiegen ist. Einmal am Fal Ya Pit angelangt, müssen nur noch alle vier Corbums hineingeworfen werden, und die Rettung des Universums vor den bösen Klauen des Lords ist perfekt...

### Die Klassischen...

**Ikari Warriors:** Um ein Pärchen bärenstarker Rambo-verschnitte zu erhalten, gibt man im Spiel FREERIDE ein. Wer lieber mit einem „unsichtbaren“ Soldat das Massenschlachten beginnen will, muß nur FREERIDE in die Highscore Liste eintippen.

**Dynamite Dux:** Einfach im Titelscreen das Wort CHEAT eingeben. Nun kann man mit F1-F6 den jeweiligen Level anwählen.

**Dominator:** Um unendlich Leben zu erlangen, tippt man SHAFT in der Highscore-Tabelle ein.

Unser untertänigster Dank richtet sich diesmal an Wolfgang Lippert, Harry Wild und Caroline Schwarz.



# Joysoft



Inh. G. Hartmann

## BRAT

Amiga ..... 68.90

## Merchant Colony \*\*

Amiga ..... 69.90

## CENTURION DEFENDER OF ROME

Amiga ..... 64.90

## SKULL & CROSSBONES

Amiga ..... 64.90

## Jungle Jim

Amiga ..... 29.90

## DAS BOOT

Amiga ..... 69.90

## AMIGA

Action Station ..... 79.90  
A.D.S. \*\* ..... 73.90  
Antares\*\* ..... 74.90  
Atomino\*\* ..... 64.90  
Back to Future 3 \*\* .58.90  
Bad Blood \* ..... 74.90  
Bandit Kings\*\* ..... 86.90  
Bard's Tale III \*\* .. 64.90  
Blazing Thunder .. 24.90  
Blue Max/Aces \*\* .. 69.90  
Buck Rogers \*\* ... 86.90  
Chuck Rock ..... 58.90  
Chuck Yeager 2.0\*\* 64.90  
Cruise for a Corpse\*58.90  
Das Glücksrad \*\* .. 39.90  
Def. of the Crown .. 24.90  
Death Knights of.. .69.90  
Elvira \*\* ..... 74.90  
Eye of the Beholder 74.90  
F 15 Str. Eagle 2 \* .77.90  
Fate \*/\*\* ..... 64.90

## AMIGA

Napoleon ..... 47.90  
Pepe and his... .. 54.90  
PGA Tour Golf\*\* .. 64.90  
Power up Compil. .69.90  
Project Prometheus\*84.90  
Quest for Glory 2 .. 94.90  
R-Type ..... 24.90  
Railroad Tycoon ... 77.90  
Rings of Medus 2\*\* 69.90  
Ski or Die \*\* ..... 64.90  
Supercars 2 \*\* ... 58.90  
Super Monaco  
Grand Prix ..... 58.90  
Switchblade 2 \* .. 58.90  
Swiv \*\* ..... 58.90  
Warlords ..... 64.90  
Zork 2 ..... 29.90

## Sonderangebote

Hotshot ..... 9.95  
Footballmanager .. 9.95

# 0221 / 430 10 47

Gauntlet 3\* ..... 58.90  
Go ..... 52.00  
Gods ..... 58.90  
Hill Street Blues \*\* .64.90  
Kengi \*\* ..... 58.90  
Killing Cloud \* ... 68.90  
King's Quest Triple .99.00  
Larry Triple Pack .110.00  
Lemmings ..... 58.90  
M1 Tank Platoon\*\* .79.90  
Monkey Island \*\* .. 69.90  
NAM\*\* ..... 72.00

Karting Grand Prix .. 9.95  
Second Out ..... 9.95  
Flight Path 737 .... 9.95

## ZUBEHÖR

512 K Speicher für A500  
auf 1 MB ..... 94.90  
Amiga Mouse ..... 39.90  
Ext. 3.5" Laufwerk 169.00  
Ext. 5.25" Laufw. .. 269.00  
3.5" Disketten .... 14.90

## FILIALEN

Nur Ladenverkauf

## KÖLN 41

Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 42 55 66

## KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26

## BONN

Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 97 26

## DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45

## VERSAND

Dürener Str. 394  
5000 Köln 41

0221 / 430 10 47

0221 / 43 62 94

0221 / 43 64 05

Fax: 0221 / 4302157

Sie sparen Versandkosten bei größeren Lieferungen! Ihr Versandkostenanteil beträgt:  
... "normalerweise" 8,- DM (4,- DM bei Vorkasse)  
... bei Rechnungswert über 80,- DM nur noch 4,- DM.  
... bei Rechnungswert über 140,- DM keinen Pfennig!  
... bei Lieferung ins Ausland leider immer 12,- DM.  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Artikel mit Sternchen (\*) bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (\*\* = deutsche Anleitung).  
Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

## FLIGHT OF THE INTRUDER\*

Amiga ..... 79.90

## TOKI \*

Amiga ..... 58.90

## MID-WINTER 2\*

Amiga ..... 77.90

## MEGA TRAVELLER

Amiga ..... 69.90

## Monster Pack \*\*

Amiga ..... 58.90

## F 15 STRIKE EAGLE 2 \*

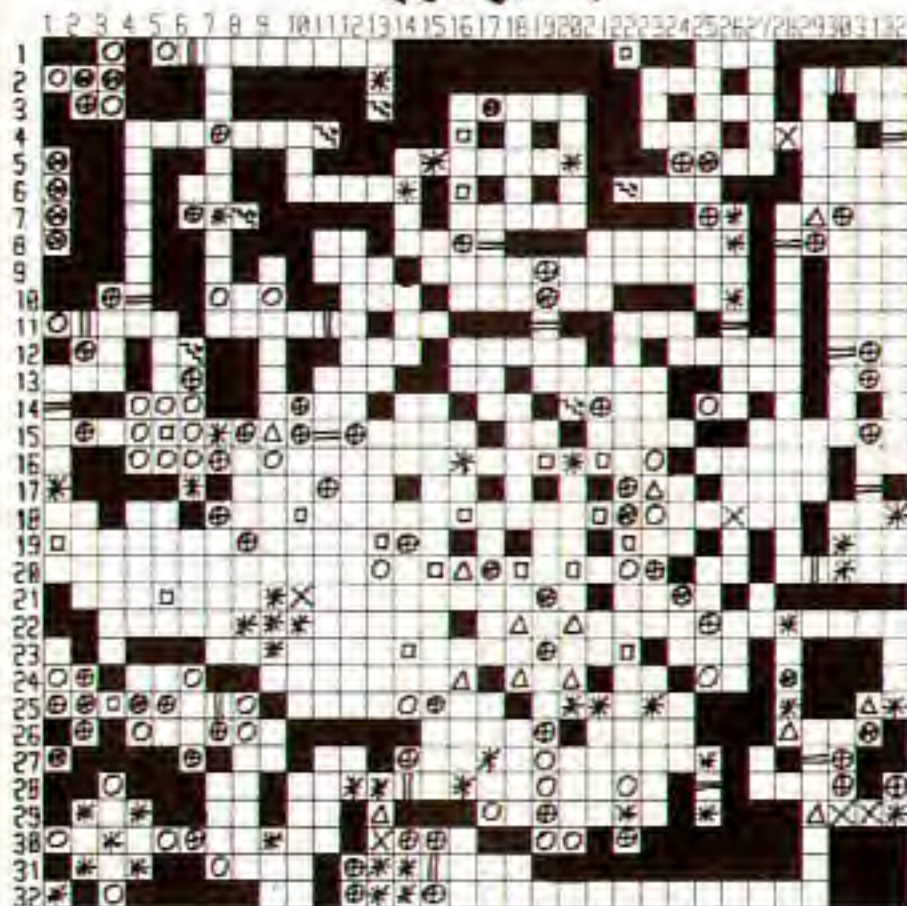
0

Amiga ..... 77.90





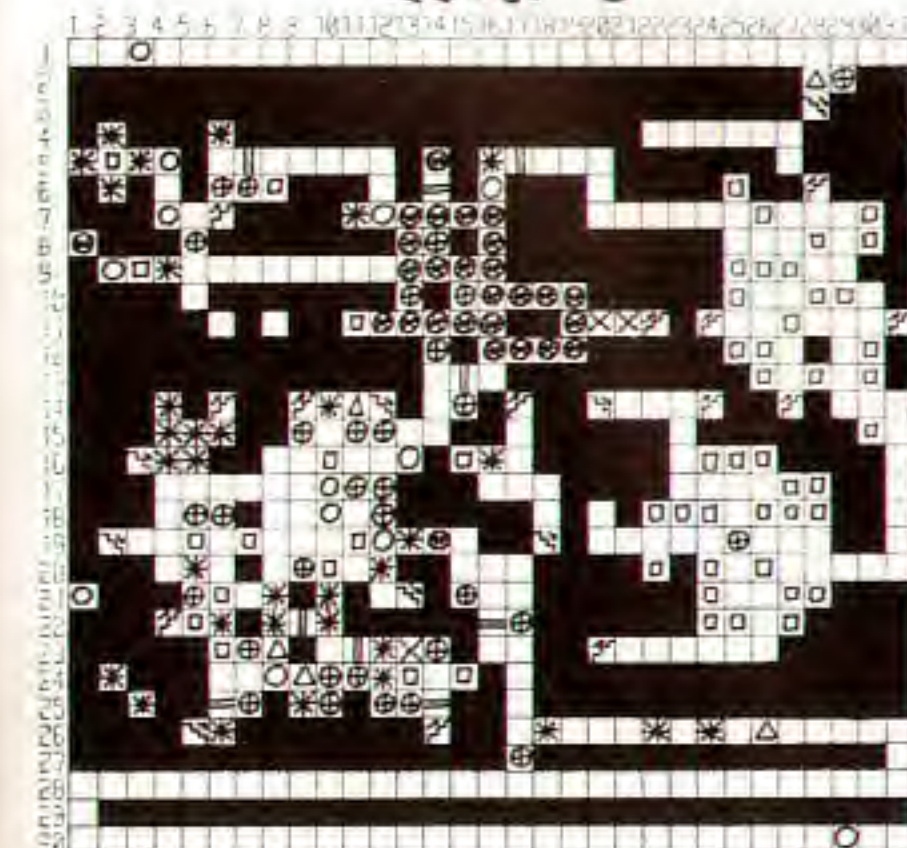
## Level 1



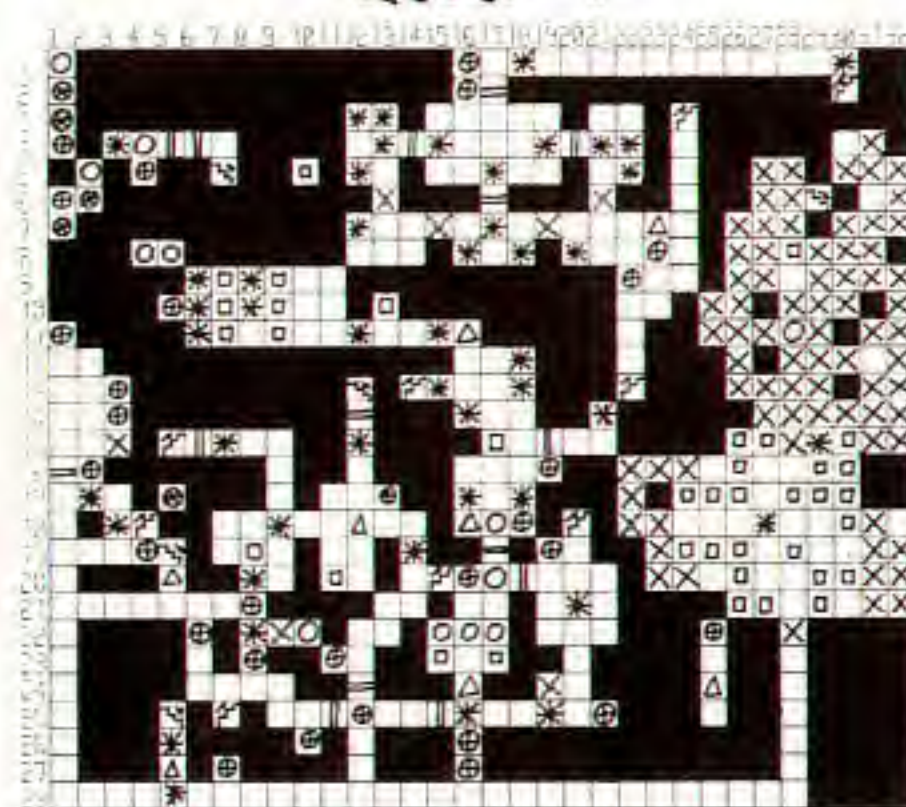
## Level 2



## Level 3



## Level 4



...und jetzt lehren wir I. Jones das Fürchten!

# CRUISE FOR A CORPSE

Mr. Jones und Guybrush Threepwood haben beste Gesellschaft bekommen!

NEU – und komplett in Deutsch

für Amiga, Atari ST und MS DOS (CGA, EGA, VGA, Roland und Ad-Lib-kompatibel).

U.S. GOLD



- ↗ Treppe nach oben
- ↘ Treppe nach unten
- △ Verschlebbare Wand
- × Illusionswand
- \* Monster oder Gegenstand
- ⊗ Monster oder Bodenkontakt
- Fallgrube
- ⊢ Türen
- ⊕ Spezial Wand
- Teleporter oder Dreher

Legende:



# Die Heißeersehten...

## Antworten

Das Stundenglas-Problem löst Basti Sentef. Wer alle sechs Münzen hat, sollte mal bei Yanyi im Wasserschloß vorbeischaun. Hat man dort die Taler auf den Teppich gelegt, kann man das Schloß wieder verlassen und befindet sich in der zweiten Zeitsphäre. Um diese wieder zu verlassen, müssen nun alle zwölf Münzen auf die Auslegeware verteilt werden. Übrigens, der Felsen-schlüssel liegt im Bläulich-see, wenn man die Mauer im Durchgang sprengt, kann die Seeschlange in den Bläulichsee schwimmen und ihn für uns herausholen.

Dank Ulf Theis aus Tholey hier die langersehnte Antwort zu **Nightbreed**. Dem Messerwerfer muß man etwa 50 Sekunden lang geschickt ausweichen (mit der Maus geht's am einfachsten). Wer's geschafft hat, darf seine Horror-Reise in einem unterirdischen Tunnelsystem fortsetzen.

Die Oldiefrage zu **Police Quest 1** beantwortet Maik Wawa. Man überprüft das Nummernschild des Fahrzeugs, sieht sich den Fahrer an, läßt sich seinen Führerschein zeigen und bittet den Betrunkenen auszusteigen, um einen Alk-Test durchzuführen. Nachdem der Alkoholttest positiv ausgefallen ist, liest man dem Trunkenbold seine Rechte vor, legt ihm Handschellen an, verweigert seine Bitte, setzt ihn in den Streifenwagen und bringt ihn in den Knast. Ein kurzer Anruf in der Zentrale beendet den Fall.

Auch die Suche nach dem Kristallstück in **Zak McKracken** findet dank Basti ein Ende. Der halbe Klunker befindet sich nämlich in der Pyramide in Mexico. Zuvor muß man jedoch erst nach Kinhasa, die Zeichnung an der zweiten Statue in der großen Halle des Mars-Tempels abzeichnen. Danach Richtung Mexico,

durch den Dschungel in den Tempel. Mit dem Feuerzeug aus dem Flugzeug alle Fackeln anzünden, durch das Labyrinth in den Raum mit der Kristallscherbe gehen. Mit dem Buntstift aus Zaks Küchenschrank vervollständigt man die Zeichnung, und die Scherbe gehört uns.

Eine wahre Flut an Antworten erreichte mich zum Thema **Lemmings Level 58**. Der schnellste Lemming-Profi war allerdings Jan Brinkmann. Der Ausgang des Levels befindet sich im Felsen, der in der Luft hängt. Um ihn zu erreichen muß man nur links oder rechts davon eine Brücke bauen lassen. Ist der Fels erreicht, baggert man sich bis zum Ausgang durch.

Den verhungerten Cowboys in **Wild West World** kann Daniel Zenz helfen. Man muß immer dafür sorgen, daß die Jungs auf der Farm genug zu beißen haben. Versorgt man sie regelmäßig mit Geld und Getreide, betreiben sie Viehzucht, ohne dem gefürchteten Hungertod zum Opfer zu fallen.

Benjamin Herzog kann Tobias bei **Wrath of Nikademos** weiterhelfen. Um in die Dimension of Darkness zu gelangen, sollte man alles so erledigen wie in der Dimension of Light. Es muß nur statt dem „+“ ein „-“ eingegeben werden.

Bei **Fantasy World Dizzy** weiß Sebastian Pache aus Münster Rat. Den ersten Stein nimmt man mit, holt bei Denzil das Seil und knebelt damit das Krokodil. Dann den rechten Stein einsacken, in die Entrance Hall, den Knochen holen, damit den Tiger füttern und den Stein aus der Höhle nehmen. Alle drei Steine im Wasser versenken, und das war's auch schon.



d = deutsche Anleitung  
die anderen Module haben  
englische oder japanische Anleitungen

Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga

\* Der Betrieb von Hochleistungsgeräten über 220 V ist unbedingt und konstant einer Gelände gebunden werden.



Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga

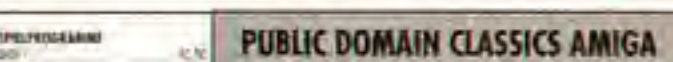
d = deutsche Anleitung  
die anderen Module haben  
englische oder japanische Anleitungen



Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga




Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga



Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga



Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga



Programm	Preis	Hersteller
Allegory	19,90	Amiga
Allegory II	19,90	Amiga
Allegory III	19,90	Amiga
Allegory IV	19,90	Amiga
Allegory V	19,90	Amiga
Allegory VI	19,90	Amiga
Allegory VII	19,90	Amiga
Allegory VIII	19,90	Amiga
Allegory IX	19,90	Amiga
Allegory X	19,90	Amiga
Allegory XI	19,90	Amiga
Allegory XII	19,90	Amiga
Allegory XIII	19,90	Amiga
Allegory XIV	19,90	Amiga
Allegory XV	19,90	Amiga
Allegory XVI	19,90	Amiga
Allegory XVII	19,90	Amiga
Allegory XVIII	19,90	Amiga
Allegory XIX	19,90	Amiga
Allegory XX	19,90	Amiga
Allegory XXI	19,90	Amiga
Allegory XXII	19,90	Amiga
Allegory XXIII	19,90	Amiga
Allegory XXIV	19,90	Amiga
Allegory XXV	19,90	Amiga
Allegory XXVI	19,90	Amiga
Allegory XXVII	19,90	Amiga
Allegory XXVIII	19,90	Amiga
Allegory XXIX	19,90	Amiga
Allegory XXX	19,90	Amiga



# ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	Colin McRae: Ice Man	Fl. A. Fourmen Of Dreams	A. Knight Of Legend	A. Power Strike	A. Rammell	A. Storm Arctic Force	A.
ABR Attack Simulator	Colonel's Request The	Fl. A. Fabrik Wars	Fl. A. Landitz von Merville Des	A. Tower The	A. Rammell	A. Sub Battle Simulator	A.
A 10 Tank Killer	Companys Of Combat The	Fl. A. F34 Tomcat	A. Last Ninja	A. Phantasm	A. Savage Empire The	A. Sword Of Angels	Fl. A.
Ace 2	Curse Of The Ance Bivch	Fl. A. F4S Strike Eagle 2	A. Last Ninja 2	A. Phantasm 2	A. Secret Of Monkey Island (L. P.)	A. Sword Of Vermil. (SEGA)	A.
Ad Lib Soundkarte	DOCS - 2 - DCS	A. Göttergötter's Hammer	A. Legacy Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Secret Of The Silver Blades	A. Tangled Tales	A.
Adventure Of Link (Zelda 2)	Don Blaster The	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel Two (Fantasy)	A. Tapes	A.
Airborne Ranger	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 1 Prospects	A. Times Of Love	A.
Altamont Rivalry The City	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 2	A. Trainersworld	A.
Altamont Rivalry The Dungeon	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 3	A. Ultra 1	A.
Best Blood	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 4	A. Ultra 2	A.
Believe Of Power 1990 Edition	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 5	A. Ultra 3	A.
Best's Tale 1 The	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 6	A. Ultra 4	A.
Best's Tale 2 The	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 7	A. Ultra 5	A.
Best's Tale 3 The	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 8	A. Ultra 6	A.
Battalion Commander	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 9	A. Ultra 7	A.
Battle Of Ararat	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 10	A. Ultra 8	A.
Battlehawks 1942	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 11	A. Ultra 9	A.
Battles Of Napoleon	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 12	A. Ultra 10	A.
Battlech	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 13	A. Ultra 11	A.
Bismarck	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 14	A. Ultra 12	A.
Black Crusader The	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 15	A. Ultra 13	A.
Bloodwarch	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 16	A. Ultra 14	A.
Bubble Quest	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 17	A. Ultra 15	A.
Back Rogers	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 18	A. Ultra 16	A.
Cadaver	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 19	A. Ultra 17	A.
Carrie (Commodore)	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 20	A. Ultra 18	A.
Champions Of Krynn	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 21	A. Ultra 19	A.
CHADS Strikes Back	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 22	A. Ultra 20	A.
Chaos Quest	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 23	A. Ultra 21	A.
Chaos Quest 2	Day Of The Viper	A. Göttergötter's Hammer	A. Legend Of The Ancients	A. Phantasm 3 (SEGA Masters)	A. Sentinel World 24	A. Ultra 22	A.

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG



<b>SECRET OF MONKEY ISLAND</b>	<b>SIM EARTH</b>	<b>CHADS STRIKES BACK</b>
Amiga 74,90	IBM PC 84,90	Amiga 74,90
Atari ST 74,90	PC 84,90	Atari ST 74,90
PC 74,90	PC 84,90	Atari ST 74,90
PC 74,90	PC 84,90	Atari ST 74,90

4. EYE OF THE BEHOLDER	84,90
5. SILENT SERVICE 2	89,90
6. BUCK ROGERS	89,90
7. CADAVER	74,90
8. ULTIMA 5	89,90
9. POWERMONGER	74,90
10. POOL OF RADIANCE	69,90



Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

### SONDERANGEBOTE

PROGRAMM	TT	AMGA	ST	IBM PC	AT	IBM PC	AT
SECRET OF MONKEY ISLAND	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 3	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 4	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 5	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 6	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 7	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 8	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 9	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 10	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90

### MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TT	AMGA	ST	IBM PC	AT	IBM PC	AT
SECRET OF MONKEY ISLAND	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 3	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 4	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 5	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 6	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 7	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 8	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 9	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 10	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90	74,90

### Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

### COMPUTER PROGRAMM SERVICE

Bestellannahme: 0221/40 74 47  
= 0221/40 68 88  
= 0221/40 17 80

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software: 0221/40 01 27 - Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

24 Stunden-Fax: 0221/40 19 89

Franzstraße 7 I 5000 Köln 41

Hiermit bestelle ich für den Titel:

☐ Komplettlösung ☐ Programm/Modul

☐ Plan/Pläne ☐ Software-Test

☐ deutsche Anleitung ☐ Zubehör/Hardware

☐ aktuelle Preisliste

Auftraggeber: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Computer: \_\_\_\_\_

Kunden-Nr.: \_\_\_\_\_

### Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- DM	Pläne: 15,- DM	Anleitung: 25,- DM
zusätzlich Versandkosten für:	Lösungshilfen/Spiele/Zubehör	
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM	99,00 DM

### ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.



# KLEIN anzeigen

## Biete Software

**Verkaufe Ninja Warriors, Rainbow Islands, X-Out und Onslaught.** Je 30 DM, zusammen 110 DM. Call fast! Tel: 0251/511625.

**Verkaufe Amiga Originale:** F-19 Stealth Fighter (AJ 90 %) 70 DM, Red Storm Rising (AJ 88 %) 75 DM, World Soccer (AJ 86 %) 20 DM. Stefan Schmidt, Keilstr. 84, 4630 Bochum 5, Tel: 0234/496148 ab 18.00 Uhr.

**Verkaufe Bad Company 40 DM, Star Blaze 40 DM, Raider 30 DM, Archipelagos 40 DM, Thunderbirds 40 DM, Genius 40 DM, Ahoi 10 DM, Castle 10 DM, Greatest Games I 20 DM, Peters Quest 10 DM, Seuck 70 DM, Jazz Bench 20 DM, Madelbrot Gen. 20 DM. Tausche auch gegen Monkey Island, F-16 und Mission Disk III. usw. Tel: 02772/6870 (nach Felix fragen).**

**Verkaufe Originale Kings Quest I, II u. III, Arazoks Tomb, Sextett, Jack Nicklas Golf Sim, (Preis VB), tausche auch und kaufe. Andreas Metzger, Im Weilersfeld 8, 7630 Lahr 19, Tel: 07821/4586.**

**Achtung! Verkaufe Killing Game Show, Chase HQ II und New York Warriors an den Meistbietenden. Alle Games sind originalverpackt und 100% OK. Das ist die Chance für Euch. Call now: 02645/2628.**

**Tausche Original The Plague und Attack Sub zusammen, gegen Elvira, Monkey Island oder gegen Ultima V. Verkäufe auch zusammen für 80 DM. Udo Tietze, Hauptstr. 21, O-8101 Cunnernsdorf. Tel: Dresden/39496.**

**Verkaufe Original für Amiga Fish 20 DM; Reise zum Mittelpunkt der Erde 40 DM und Oliver & Co. für 30 DM. Schreibt an: Marco Hirschler, Hauptstr. 77, 6731 Altdorf.**

**Kaufe und verkaufe Spiele für den Amiga 500, die nicht älter als 2 Jahre sind (nur Originale) zu Super Preisen. Schreibt an: Andreas Häsele, Grolandstr. 58, 8500 Nürnberg 10. Echt TOP Angebote!**

**Verkaufe oder tausche Powermonger, Lost Patrol gegen Secret of Monkey Island, Nam 1965-1975, Flight of the Intruder. Tel: 06081/15430.**

**Verkaufe Originalspiele:** Sim City, Rings of Medusa, Tie Break, It came from the Desert, Great Courts I u. II, Kick Off I u. II, Invest, Transworld u.a. je Spiel 30 bis 40 DM. Tel: 02261/43288 (fragt nach Matthias Kopplin).

**Wer braucht Cheats, Lösungen oder Pläne? Schreibe Dein Problem an: Henrik Rost, Am Deutschof 61, 8720 Schweinfurt, Tel: 09721/33245, 100% Antwort. Faire Preise!**

**Verkaufe für Amiga Pool of Radiance 40 DM, UMS 20 DM, Blasteroids 20 DM und für C64 Curse of the Azure Bonds 25 DM, Ultima V 25 DM. Alles Originale! Tel: 02662/6455 (fragt nach Dietmar)!**

**Günstig abzugeben:** Amiga Originale, Clever & Smart, Skyblaster, Action Service je 10 DM, Hawkeye, Powerdrift je 20 DM; Kid Gloves 25 DM, Viruskiller (Terminator by Practical), Island of Lost Hope je 30 DM, Third Courier, Westphaser (ohne Light Gun) je 35 DM, New York Warriors (1 MB) 45 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt, Tel: 06150/83686.

**Verkaufe Ultima V Fast neu! Neupreis 90 DM, verkaufe es für 75 DM. Schreibt an: Dirk Pfeiffer, Wolfsborn 6, 5509 Bäsche, Tel: 06504/8284.**

**Verkaufe orig. für den Amiga: Lords of the Rising Sun 35 DM, Invest 35 DM, Imperium 40 DM, Reflections 60 DM, Documentum 45 DM. Bitte ruft an bei Alex. Tel: 06133/3012. Alle Games sind Original, tausche auch gegen Pirates, Elite.**

**For People! Verkäufe Turrican II, Blockout für je 20 DM, Lost Patrol 28 DM, Rock & Roll 19 DM, Rick Dangerous II 20 DM, U.S.S. John Young 24 DM, Kick Off I 21 DM, Dragon Ninja 19 DM, Fred 21 DM, Silkworm 16 DM. Nur Originale! Klaus Betting, Kleistr. 2, 4292 Rheide. Good Bye!**

**Suche Tauschpartner für Amiga 500. Call: 02327/15402.**

**Verkaufe International Karate Plus (original) für 40 DM. Biete ebenso Super Cars (praktisch unbenutzt) für 35 DM. Schreibt an: Daniel Dost, Flamingoweg 34, 7000 Stuttgart 50, Tel: 0711/533808.**

**Amiga-Anzeiger das Disk-Mag mit kostenlosen Kleinanzeigen. Kostenlos gegen Leerdisk und frankierten Rückumschlag ab 28. Mai bei: J. Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen 11. Kleinanzeigen einfach auf Postkarte schicken!**

**Verkaufe Viruskiller gegen Boot und 3 Linkviren. Schickt Disk und 5 DM an: Jan Lehmbeck, Jac.-Behrmann-Weg 26, 2081 Tangstedt. Nehme auch Briefmarken.**

**Verkaufe Amiga-Originale:** Chase HQ II, Invest, Lords of the Rising Sun je 40 DM. Tel: 06722/3693. Martin Neumann.

**Verkaufe Amiga Originale! Powermonger, Kick Off II, Flood, Pirates, Shockwave, Tie-Break, jedes Game 35 DM, komplett 230 DM. Call 0211/400410, Bernhard Wielo.**

**Biete neueste Software Bit 100% zuverlässig! Frank Steinberger, Pf 024874, 8500 Nürnberg 1.**

**Verkaufe Originalspiele für den Amiga: Supremacy, Khalaan, Fiendish Freddy's je 50 DM, Shuffle Puck Cafe 20 DM. Stephan Dettlogg, Tel: 02101/511542.**

**Verkaufe Originale: It came from the Desert 40 DM, Pharaoh 35 DM, X-Copy II 30 DM, Lords of the Rising Sun 40 DM, Football Manager 35 DM. Bernd Graf, Tel: 02256/1319.**

**Verkaufe den Super Red Sector Demomaker, Original mit Handbuch, Preis VB. Tel: 07554/8737 (Daniel).**

**Verkaufe Amiga Originale: Conquest of Camelot, Rocket Ranger, Xenophobe, Tankattack mit Brettspiel und Tanker (Spielfiguren), usw. Preise nach Vereinbarung. Marco Staab, Tel: 09722/8920.**

**Verkaufe Originalspiele mit Verpackung und Anleitung. OMNI-Play Basketball College Zusatzdiskette (Joker Wertung 74%), 3D Pool (Joker Hit 85%), Treasure Island Dizzy und Bundesliga Manager (beide ASM-Hit). OMNI-Play 25 DM, 3D Pool und Treasure Island Dizzy je 10 DM, Bundesliga Manager 30 DM. Tel: 040/7434628 ab 18.00 Uhr!**

**Verkaufe Amiga Originale! Xenon II 30 DM, It came from the Desert**

**50 DM, Fish 10 DM und Shadowrun 40 DM. Suche Original MIG-29 50 DM und Wolfpack 40 DM. Ruft an unter Tel: 04105/76708 (nach Maik fragen)!**

**Verkaufe Original Football Manager 25 DM, Kick Off Extra Time 20 DM, Mortville Manor 40 DM. Alle erst ein viertel Jahr alt! Tel: 06341/51595 ab 18.00 Uhr.**

**Hallo Amiga-Einsteiger! Super preiswerte legale Software, Anwender und Spiele, Oldies und Newies. Info Rückumschlag und Porto an: Udo Köster, Baumhofstr. 8, 5778 Meschede 4.**

**Verkaufe Manhunter II San Francisco für ca. 50 DM. Tausche evtl. auch gegen Space Quest III oder Elvira. Tel: 06039/42630 (fragt nach Jan).**

**Verkaufe Original Amiga Games: Batman-The Movie, Battle Squadron, Sherman M4, 688 Attack Sub, je 20 DM-30 DM. Tel: 05835/556 (fragt nach Thorsten).**

**Verkaufe Super-Slideshow-Paket (PD) 10 Disks für 20 DM bei: Christoph Nacken, Weberstr. 33, 2800 Bremen 1.**

**Verkaufe Space Harrier, Dragon Spirit, Hellraiser für je 20 DM, The Plague 40 DM, Altered Beast, Run the Gauntlet, Beach Volley für je 10 DM. Tel: 0431/35829, Stefan Kaiser.**

**Verkaufe Original Software: F-16 Falcon, Their Finest Hour 40 DM, Sherman M4, Fighter Bomber je 30 DM, Stunt Car Racer, Super Ski, Kick Off, Great Courts zusammen 40 DM. Tel: 05142/334. (nach Dieter fragen)!**

**Verkaufe Originale für Amiga: Legend of Faerghail, Imperium, Midwinter je 55 DM, Dragons of Flame, Xenomorph, Falcon Vol. I je 45 DM, Gunship, Shadowgate, Phantasie III je 30 DM. Tel: 09127/8853 (Andreas).**

**Verkaufe Amiga Originale: Larry II, Dragons Lair, Nevermind, Tanglewood, Time, Blue Angles, Time of Lore, Falcon, Khalaan, Kick Off, Operation Stealth, Manhunter, Keef the Thief, Eye of Horus usw... Preise zwischen 30 u. 45 DM. Schreibt an: Matthias Dietrich, Bitburgerstr. 5, 5000 Köln 41, Tel: 0221/4785958.**

**Verkaufe/tausche PD-Disks! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Peter Weiß, W.-Pieck-Allee 50, O-4440 Wolfen 3.**

**Amiga Originalspiele und PD-Serien wegen Systemwechsel zu verkaufen. Liste gegen 1 DM Rückporto. Schreibt an: J. Noetzel, Elisabethstr. 36, 4040 Neuss 21.**

## Verschiedenes

**Verkaufe original Black Tiger, World Soccer, etc. Verkäufe auch Virus Falle und Syncro Express II. Preis VB! Tel: 02433/2694 (Oliver).**

**Biete über 80 Lösungen für Computergames, z.B. L.O.F., Cadaver, Indiana Jones etc. Pro Lösung 10 DM. (Mengenrabatt erfragen!). Außerdem massenweise Cheats und Kurztips für 1 bis 3 DM.**



Vorkasse plus 2,50 DM, NN plus 5 DM. Tel: 06732/4289. C. Diehl, Zum Römergrund 28, 6501 Wörrstadt, Liste für 1 DM.

**Verkaufe Atari Lynx** mit Gauntlet III, Blue Lightning und E-Cop. Das Ganze mit Netzstecker und Batterien für lumpige 430 Franken. Wer Interesse hat, der rufe mich unter: 05521/5710 an und frage nach Stefan.

**Dragonflight!** Zu diesem Abenteuerspiel suche ich Tips und Karten. Wer es schon länger hat und sich damit schon länger beschäftigt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch schreiben oder anrufen. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel: 09904/1371.

**Originalsoft inkl. Handbücher** zu verkaufen! Kick Off II, Berlin 1948, Hard Drivin, Falcon, Out Run für je 35 DM. Michael Schaaf, Markgrafendamm 33, O-1017 Berlin.

**Einmalige Angelegenheit!** Verkaufe den seltenen und streng limitierten Basketball von L.A. mit dem Autogramm von Kareem Abdul Jabbar, dem besten und berühmtesten Basketballspieler der Welt, für nur 80 DM. Tel: 02129/50246.

**Amiga Press** das Freeware-Diskettenmagazin gibt es gegen Leerdisk & Rückumschlag bei Nils Kassube, Hudestr. 72, 2400 Lübeck 14. Natürlich mit kostenlosen Kleinanzeigen, am besten gleich mitschicken. Nur Programme direkt vom Autor oder neue aus einer Mailbox werden in das Mag. übernommen. Alles im Best-Modus des Powerpackers gecruncht, dadurch ca. 1 MB auf jeder Disk.

**Verkaufe Lösungen** von Loom, Indy III, Maniac Mansion, Zak McKracken, Secret of Monkey Island und Kings Quest IV. Tel: 0202/704079. M. Krick.

**Fähiger Amiga-Musiker** für Demo-Gruppe gesucht! Schreibt an: Michael Bootz, Am Bahnhof 31, 8229 Surheim. Bitte Disk mit eigenen Musikstücken und Rückporto mitschicken! Disks gibts 100% zurück, aber nur, wenn Rückporto beiliegt!

**Suche Originale!** Schickt Listen mit Preisvorstellungen schnell an M. Kalinke, Grüner Weg 50, O-6500 Gera.

**Suche für A 500** folgendes: 64er Emulator mit Kabel für 1541, Bastelanleitungen wie z.B. Sound Digitizer, Scanner, Genlock. Außerdem möglichst billig, alte funktionstüchtige Homecomputer (Sin-

clair, Commodore, Apple, Atari...), eventuell Peripherie und Handbücher. Für jede Nachricht bin ich dankbar! 100%ig Antwort. L. Heidenreich, An der Malze 14, 7570 Forst.

**Verkaufe für den CPC, Joyce oder PC 1512**, PC-Schneider und Schneidermagazine. Habe von beiden ca. je 20-30 Hefie. Liste bei: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872. Habe auch noch Bücher!

**Wer spielt/spielte Weird Dreams?** Suche gute Musik- und Midisoft. Bitte melden bei: Jörg Winkel, Nr. 19, O-6901 Lehesten.

**Stop! S.O.S.** Suche Reklameheftchen von Sierra-On-Line, die in der Verpackung stecken. Zahle Jumbo-Preise bis zu 20 DM. Außerdem wer hat Monkey Island und Immortal? Tel: 030/2152271 (Dave). Es lohnt sich!

**Suche Auflösung** von Stadt der Löwen. Zahle auch dafür. Schreibt an: Oliver Wimming, Hansjakobstr. 2, 7807 Elzach.

**Fates Warning CDs** aus Taiwan oder Korea gesucht. Zahle bis zu 60 DM. Biete außerdem amerikanische CD Empire von Queensryche Limited Edition für 60 DM. Paul Guillaumon, Meddersbach 3, 8413 Regenstauf.

**Verkaufe ASM, Powerplay** und Amiga Joker Hefte, z.T. Kpl. Jahrgänge. Bitte Liste mit 1 DM Rückporto anfordern. Oder tausche alle Hefte gegen Gameboy oder ähnliches. Schreibt an: Manfred Haase, Am Pferdeanger 17a, 3200 Hildesheim.

**Suche Amiga Joker Hefte** 11/89, 12/89 und 3/90. Möglichst gut erhalten und mit Poster. Biete bis zu 5 DM. Dominik Roßbach, Brunnenpfad 33, 6800 Mannheim 51.

**Trainerversion gefällig?** Wer will unendlich viele Leben bei seinem Ballgame? Wer hohe Werte bei seinem Rollenspiel? ... etc. Ich mache Euch eine Trainerversion, egal zu welchem Programm. Nähere Infos gegen frank. Rückumschlag bei: H. Renner, Himbornstr. 12, 3550 Marburg 13.

**Wichtig für Postspieler** Bei Liga-Manager, dem Postspiel mit Geldgewinnen (Sieger 100 DM, usw.), ist die Teilnahme noch möglich. Spielzug kostet 3,50 DM, 3 Züge 10 DM. Ausführliches Info-Material für diese optionsreiche Manager-Simulation gegen 20 DM in Briefmarken. Bei: Guido Grasruck, Badstr. 25a, W-8430 Neumarkt.

**Schwierigkeiten mit dem Englisch** vieler Spielanleitungen? Ganz einfach. Ich übersetze Anleitungen (Auslandserfahrung). Für Information senden sie frankierten Rückumschlag an: W. Schulz, Translate, In der Bredenau 53, 2802 Fischerhude.

**Suche Anleitungen!** zu Anthheads, M1 Tank Platoon und Pirates, Zahle 10, 15, 10 DM! Oder alle zusammen gegen Spy vs. Spy II! (Spiel u. Anleitung). Call by: David Trol, Holtkamp 26, 4712 Werne oder Tel: 02389/532922.

**Hardware & Software** zu verkaufen! Synco Express II u. Soft 50 DM, Black Tiger 40 DM, Viruskillermodul 20 DM, World Soccer 20 DM, alles 100% okay! Tel: 02433/2694 (Oliver).

**Suche leere (verbrauchte) Telefonkarten** der Telekom. Auch andere Länder! Marcus Hansch, Obstallee 11, W-1000 Berlin 20.

**Suche Joker Ausgabe** 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90. Zahle guten Preis! Angebote bitte schriftlich an: Markus Schmitt, Breslauer Str. 13, 4320 Hattingen.

**AMOS-PD!** Daug - die neue deutschsprachige Serie. Infos oder Bestellungen (Disk a 2,30 DM u. Rückporto u. 1 DM Gebühr) bei: Carsten Bernhard, Asterweg 4, 6229 Walluf.

**Verkaufe folgende Amiga Joker Ausgaben:** 4/5/7/10/12/90. Stückpreis 3 DM. Alle Hefte in 1a Zustand. Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. (Nur Voranuskasse!)

**Suche Lösungen** zu folgenden Spielen: The Third Courier, Rings of Medusa, Emanuelle und Powermonger. Je nach Ausmaß Preise VB. Verkaufe o. tausche Techno Cop, Star Wars, Hellfire Attack, Eye of Horus, Chariots of Wrath. Tausche auch 2 zu 1. I. Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen.

**Musik?** Dann seid Ihr bei mir richtig. Die neuesten Computersongs (auch alte) werden auf Kasette aufgenommen, also 60 Min. mit Kasette 20 DM. Eddie Tropea, Rebweg 4, 7771 Frickingen.

**Achtung! Achtung!** Suche dringend folgende Ausgaben des Amiga Jokers zu kaufen: 12/89, 1/90 und 3/90. Zahle für gut oder sehr gut erhaltene Hefte 5 DM bis 8 DM. Bitte schickt sie an: Thomas M. Weghofer, Allgäuer Str. 97, 8000 München 71 oder call: 089/757417 (nur abends).

**Dringend gesucht** Amiga Joker Ausgabe 11/89. Zahle gut! Beat Wyss, Erjkaweg 12, CH-3098 Kőniz, Schweiz.

**Amiga Clob-Italy** tauscht und verkauft neueste Soft wie z.B. Strider II, Robocop II, Panza Kick Boxing, Great Courts II, Total Recall, Monkey Island, Tournament Golf, Narc, Mig 29 ... usw. Schreibt an: Siegmund Pfeifhofer, Triebstraße 20, I-39100 Bozen, Italien. Wir suchen auch Video Magazin 11/90, Tel: 0471/279146.

**Verkaufe ASM JG 89,90** Amiga Joker JG 90, Powerplay JG 89,90. Pro Jahrgang nur 250 ÖS. Schreibt an: R. Swoboda, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried, Österreich.

**Top-Mannschaft für Player Manager** gesucht? Werte können auf 200, Alter auf 18, Geld auf 30.000 und Aggressivität auf 0 gesetzt werden. Wie? Schickt Mannschaft und 5 DM an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten Str. 30, 4000 Düsseldorf 13.

**Verkaufe Rennmaschine!** Rennrad für Damen oder Jugendliche! Amateure u. Profis vor allem! Das Rad ist mit Shimano Durra-Ace, Shimano 10S und Campagnolo ausgestattet! Rahmen leider nicht von Commodore aber von Faggin. NP 2.000 DM, VB 1.000 DM. Tel: 0211/553430 von 19.00-21.00 Uhr. Zustand I A.

**Suche AJ 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90.** Tel: 02101/546366. (Lars verlangen!) Zahle gut!

**Mehr als 50 neue Mechs**, einige Missionen und vieles mehr für das PD-Game Battle/Mechforce. Für nur 10 DM incl. Disk & Porto bei: Anusch Dehghani, Wientapperweg 36, 2000 Hamburg 55. Einfach Schein einschicken!

**Suche Tauschpartner in Frankfurt!** Verkaufe Gameboy 120 DM. M. Kindermann, Sulzbacher Str. 6, 6000 Frankfurt am Main 1.

**Suche Amiga Joker Ausgaben** 11/89, 12/89 und 1/90. Zahle pro Exemplar 10 DM. Ruft an, Donnerstag und Freitag von 13.00-16.00 Uhr. Tel: 07031/4759. Damir Sturle, Schillerstr. 11, 7038 Holzgerlingen.

**Digitalisiere alles mögliche** für den Amiga. Tel: 0202/461838. Boris Mechow, Blombach 18, 5600 Wuppertal 21.

**Verkaufe 2 Originale** World Soccer für 20 DM und My Funny Maze für 12 DM. Kaufe außerdem billig extern 2. Laufwerk und Action Replay 2. Kaufe billig 100 % Originale

## Die besten Games für Ihren AMIGA:

Alle Spiele, die hier im Amiga Joker neu vorgestellt und gut bewertet werden.

Und alle die Spiele, die Ihnen von unseren Kollegen auch angeboten werden.

Fordern Sie schnell Ihre Gratis-Amiga-Liste an - aber bitte, bevor Sie woanders bestellen:

Es könnte Ihnen ja passieren, daß Sie 1. ordentlich sparen und daß Sie 2. Ihre Spiele schneller bekommen!



Wir sind der Händler mit ca. 8.000 zufriedener Amiga-Spielern:  
**FUNASTIC ComputerWare Fachversand GmbH,**  
 D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09  
 Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

**FUNASTIC ComputerWare**



z.B. European Superleague. Alles was mit Fußball zu tun hat. Tel: 02433/84510 (Patrick).

**Suche DSA-Abenteuerhefte!** Auch Selbstgeschriebene! Zahle gut! Write to: Clemens Hellenschmidt, Zwieselstr. 11, 8229 Laufen/Obb.

**Lucasfilm-Fans!** Suche Original von Operation Stealth dt. mit Zubehör. Tausche gegen Zak McKracken, Loom oder Indy III (mit Codes und Tagebuch). Ruft an: 05371/16200 ab 18.00 Uhr.

**Biete Lösungen für alle Programme von Sierra On-Line und Lucasfilm Games, aber auch andere.** Je Stück: 5 DM u. Porto. Bei Abnahme von 5 Stück, gibt es 1 umsonst. Der zehnte Anrufer/Schreiber erhält eine Bestellung umsonst! Schreibt an: Nicolai Barbat, Weberstraße 5, 5608 Radevormwald. Tel: 02191/668373.

**Biete Originale:** Cadaver 40 DM, Drum Studio 20 DM, Hostages 20 DM, Highway Patrol II 20 DM. Suche Kontakte! C. Horst, Weißestr. 30, O-7027 Leipzig.

**Verkaufe Sega Mega (Alex Kidd, Basketball) je 35 DM.** Sega Master (Wonderboy, Phan. Star, Mirac. Warr, Cal.Ga.) je 25 DM. Tel: 08232/1654 ab 18.00 Uhr.

**Anfänger sucht dringendst** Bauch zum Erlernen der Assemblerprogrammierung. Wenn möglich einige Tips und Tricks für Seka-Assembler. Schreibt an: Steffen Haupt, Leipziger Str. 21, O-7570 Forst.

**Verkaufe ferngesteuertes Auto, 30 kmh mit Schnellader für 250 DM** und Das schwarze Auge, Rollenspielboxen 5 Stck, zu je 15 DM plus dazugehörige Bücher zu je 6 DM. Schreibt an: M. Lucas, Otto-Follmann-Str. 14, 5565 Landscheid 1. Tel: 06575/8855.

**Tausche Trickstudio A mit Handbuch** gegen ein Assembler-Edierprogramm. Nur Orig. Suche weiterhin die PD-Software Sound-Tracker. Schreibt schnell an: Michael Gleditsch, Kleingörnitz 10, O-9921 Tirschenhof.

**Top-Team für M.U.D.S. gesucht!!** Auf Wunsch können Werte auf 200 und Geld auf ca. 1 Mio gesetzt werden. Schickt Disk und Spielstand (ganz neu!) und 7 DM an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten-Str. 30, 4000 Düsseldorf 13.

**Magic Line Club bietet Komplettlösungen und Hilfen für fast alle neuen Rollenspiele.** MLC Z.H. Frank Hassas, Lichtenraderstr. 24, 1000 Berlin 44. Tel: 030/6212115.

**Wer verschenkt Amiga oder/und Zubehör an armen Schüler?** Alles an N. Jakobs, Waldstr. 2E, 5020 Frechen 4. Übernehme Porto!

**Suche die Codeliste für Maniac Mansion, da meine verloren ging.** Eine Kopie reicht auch. Zahle höchstens 10 DM! Schreibt an: Rainer John, Tulpenstr. 33, 1000 Berlin 45.

**Du brauchst Geld, aber hast täglich nur ein paar Minuten Zeit?** Info von: Gerd Schanzenbach, Vorwerkstr. 13, 8071 Wettstetten! (Rückumschlag beilegen).

**Er ist da ! Suchst Du P.D. für**

Anfänger oder Atari zu Preisen die super sind. Schreibe mir und Du bekommst eine Liste oder rufe an: Tel: 0208/805535, Thomas Endemann, Marktstr. 125, 4200 Oberhausen 1.

## Kontakte

**Suche Tauschpartner für Amiga-Soft.** Tel: 07361/34952. Erwin Schimpf, Im Pflaumbach 61, 7080 Aalen.

**Suche Tauschpartner für Amiga Games (auch Anfänger).** Biete sehr viele Spiele. Schreibt an: Michael Jacob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Kutzhof. (Bitte Rückporto beilegen), oder Tel: 06806/81613, Mo-Fr von 19.00-21.00 Uhr.

**Licht aus, Spot an, ein neuer Club ist geboren.** Infos kostenlos! The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder Tel: 0208/870227.

**Biete New Amiga Soft zu fairen Preisen.** Tel: 07843/2274 (fragt nach Sascha). Call or die!

**Suche Tauschpartner für Original Software.** Besonders für Adventures und Action Games. Schreibt an: Mike Tewes, Essener Str. 6, 4630 Bochum 1.

**Suche Tauschpartner in der ganzen Welt.** Send Disks and List to: Lyrus Randybare, Wartestraße 3B, 6200 Wiesbaden. Tel: 0611/561673.

**Suche Tauschpartner mit neuester Soft.** Kaufe oder tausche. Send Disks or Lists to: Michael Hodgson, Raiffeisenstraße 45, 6200 Wiesbaden-Bierstadt.

**Wer will mit mir Sammelbestellungen von Software aufgeben?** Ruft an: 0201/461110.

**Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft.** Nicht nur für einmal. Dann schreibt an: Hermann Tomezak, In der Aue 12, 6274 Wallrabenstein (101% Antwort).

**Suche Tauschpartner für Fish Disks.** Habe Fish 300-430. Stephan Schnitzler, Tizgarten 14, 5166 Kreuzau. Tel: 02427/1693.

**Suche Tauschpartner aus der ganzen Welt.** Schickt Disk oder Listen an: Markus Hansenberger, Florastr. 24, 8953 Dietikon, Schweiz. Auch Anfänger!

**Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für Amiga Soft.** Tausche alle Games. Ich bekomme ständig neue Soft. Schreibt einfach an: Christian Pröhl, Am Steinacher 5, 3575 Kirchhain 1 (vergiß nicht Liste beizulegen!), oder ruf mich an unter der Tel: 06422/4503. (Nur Deutschland).

**Suche Tauschpartner!** Kann Spiele wie Gremlins II, James Pond, Cadaver, Nightbreed, Flood, Nitro usw. anbieten. Schickt bitte an: Sascha Nix, Theodor-Tischer-Weg 90, 6000 Frankfurt/Main 90. Tel: 069/761693.

**Tauschpartner!** Suche Tauschpartner, die mit mir neueste Games tauschen wollen. Habe z.B. S.T.U.N. Runner, Powermonger usw. Call fast: 07431/62832 ab 17.00 Uhr.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für PD.** Bin u.a. interessiert an Disks für Sonix (ACS, CC, Poseidon, usw.) Demos, suche aber genauso andere PD-Programme (Bavarian...). Schreibt an: U. Scharf, Poststr. 5, 8591 Pullenreuth. Bevorzugt Raum Oberpfalz/Oberfranken.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner oder einen Club.** Habe immer das neueste zuhause. Schreibt an: Adan Thomalla, Walter-Koch-Str. 29/1, 7102 Weinsberg.

**Suche Tauschpartner für Amiga Games.** Habe und suche immer neueste Games. Schreibt mit Liste oder Diskette an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

**Suche gute Tauschpartner,** bei Interesse schreibt an: Postfach 1104, 8704 Uffenheim.

**Hallo Leute!** Ich suche einen zuverlässigen Tauschpartner für gute und neue Games, außerdem 14400 Baud-Modem und jemanden, der mir sagt, wie man das Ding bedient (zahle bis 400 DM). Call: 06381/40041 ab 18.00 Uhr (ask for Martin!).

**Suche Tauschpartner für Amiga Games.** Habe und suche ständig neueste Soft. Schreibt, falls möglich mit Liste an: Michael Thome, Barbarastr. 31, 6601 Heusweiler 1, oder ruft mich an: Tel: 06806/83763.

**Wer schenkt einem bankrotten Schüler (Amiga-Anfänger) ein paar Spiele oder andere Programme.** Möglichst Originale! Schickt sie an: Olaf Höfelmeyer, Lohhof 18, 3079 Uchte.

**Eremation is born!** Contact us under: Postfach 1104, 8704 Uffenheim.

**Suche Tauschpartner für MIDI- und Samplingsoftware, Adventures und andere Games.** H. Marienberg, Kirchnerstr. 2, O-4020 Halle/S., Tel: 36274.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für neue und alte Amiga-Games.** Schickt Listen und Disks an: Simon Piontek, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. 100% Antwort.

**Suche Tauschpartner aus ganz Deutschland.** Schickt Eure Listen und Disks an: Michael Becker, NRW-Str. 48, 5469 Windhagen. 150%ige Antwort!

**PC-Engine User sucht Kontakt zu Gleichgesinnten.** Also wer Lust hat mit mir Module zu tauschen oder Tips und Cheats zu tauschen, der schreibe mir unter der Adresse: Marc Krupp, Drosselstr. 19a, 3420 Herzberg! Oder ruft mich unter der Nummer: 05521/72820 an (Marc). Ab 18.00 Uhr bin ich zu sprechen!

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500.** Schreibt an: Manfred Klein, Postfach 091305, 8510 Fürth 1.

**Suche 100% zuverlässigen Tauschpartner für meinen Amiga 500.** Bitte schreibt schnell an: Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1.

**Suche Tauschpartner für Amiga 500,** habe neueste Software. Suche auch Intro- und Demomaker. Schickt

Listen an: Heiner Matthias, Kasserfelderstr. 32, 4100 Duisburg 1.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga!** Schickt Listen oder Disks an: Jörg Wirth, Im Oberdorf 3, 6315 Mücke/Sellrod. Suche außerdem Original Kick Off II für 30 DM.

**Wir tauschen die neueste Soft auf dem Amiga 500.** Schickt Listen oder Disks an: Sebastian Breidbach, Märkische Str. 59, 4708 Kamen 4. 100% Antwort.

**The Amiga Bad Boys only Amiga 500.** Suchen Mitglieder. Wir bieten Zeitschrift, Software und Hardware Tausch. Beitrag 7 DM. Mehr Information bekommt Ihr bei: Christian Hubo, Mannesmannstr. 8, 5632 Wermelskirchen 1. Oder ruft gleich mal an: Fabian Lipfert, Tel: 02191/40188, Remscheid.

**Suche zuverlässigen und schnellen Tauschpartner für Amiga-Games.** Habe viele neue Games. Schickt Listen an: Dirk Offel, Hermannstr. 152, 4390 Gladbeck. 100% Antwort.

**A New Group is born: Clockwork Orange!** for swapping the newest stuff, demos. Write to: H.P. Ganzenbacher, Rindbachstr. 90A, A-4802 Ebensee, Österreich, Tel: 06133/6009.

**Suche Tauschpartner für Amiga.** Schickt Eure Disks oder Listen an: Richard Wollschied, Weinberstr. 3, 6500 Mainz 41.

**Ich tausche und verkaufe Demos, Intros und Letter Designer.** Fordert gegen 60 PFG Briefmarke meine Liste an: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11.

**Suche Tauschpartner für Amiga 500.** Habe viel an Demos, Sounds und Games. 100% Antwort garantiert. Call now: 02327/87363 (fragt nach Stefan).

**We are searching for some new members, but only cool guys!** At time we are a lot of Musicians and GFX-Artists. We need some good swapper, coder and so on. But never forget: only legal freaks, and please no lamers! Contact us under: A. Gerke, Auf der Woori 3, 5768 Sundern 9 in West-Germany. No illegal stuff, no PLKs. See you.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Games (auch Demos).** Bekomme bzw. habe neueste Soft. Schreibt an: Jan Geiger, Bergstr. 24, 6601 Riegelsberg oder ruft an unter: 06806/46330. Nicht nur für ein Mal!

**Dauerhafte und zuverlässige Tauschpartner gesucht.** Tel: 06381/40041 (Martin). Nur neue Sachen!

**Suche zuverlässige Tauschpartner (only hot wares).** Call: 02571/40684 (Henrik) or 02571/3853 (Marc). Only Amiga!

**Suche Tauschpartner für Amiga Soft.** Schreibt an: Jens Calisti, Im Failisch 5, 6116 Eppertshausen.

**Anfänger sucht zuverlässigen Tauschpartner für gute Amiga-Games und Anwendersoftware.** Besitze leider erst ein Amiga-Game: Ninja Mission. Schreibt bitte an: Mario Volkmann, Albert-Einstein-Str. 5, O-9200 Freiberg.



**Suche Tauschpartner für Amiga-Soft!** Tausche PDs, Demos, Utilities und Games. Schreibt an: Maik Müller, Brunnenweg 8, 6400 Fulda. (wenn möglich mit Telefonnummer!)

**Suche jemanden, der mir billig Soft verkauft!** Zwischen 14.00 u. 15.00 Uhr, sowie ab 19.00 Uhr anrufen. Tel: 04101/200452 (Jan).

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft.** Schreibt mit Liste an: Stefan Frost, Eichenstr. 1, 2390 Flensburg. 100% Antwort.

**Achtung! Suche Tauschpartner für Amiga-Games!** Nicht nur für einmal! Habe Top-Games. Write to: Lyrus Randybarr, Warrestraße 3a, 6200 Wiesbaden.

**Suche Tauschpartner für Amiga!** Habe immer die neuesten Spiele! 100% Antwort. Schickt Disks und Liste an: H. Tomezak, In der Aue 12, Hünstetten 2.

**Achtung! Suche Tauschpartner für Amiga Software.** Ich habe sehr viel Soft zum Tauschen. Schickt Eure Listen an: Miguel Daniel Lück, Mozartstr. 20, 4740 Oelde 1. 100%ig Rückantwort bei Interesse! Beeilt Euch, es lohnt sich!

**Zuverlässige Tauschpartner für neueste Spiele gesucht,** außerdem Leute, die daran interessiert sind, einen Club zu gründen. Wenn Ihr Lust habt, ruft mich an. 06381/40041. (Martin).

**Wer kann jungem (13 Jahre) Amiga-Einsteiger mit preisgünstigen Spielen, Anwendungen und Tips mehr Freude am Computer bereiten?** Habe nur 25 DM Taschengeld im Monat. Robin Franz, PSF 44, 0-9290 Rochlitz.

**Thats it! Die Brain Warriors suchen weiterhin Kontakte aus aller Welt.** Schreibt an: Anubis, Pappenheimer Str. 16, 8500 Nürnberg 60.

**Suche Tauschpartner für meinen A 500!** Bitte nur Anfänger! Meldet Euch bei: U. Reinwald, Petersauracher Str. 5b, 8500 Nürnberg 60.

**Super Neuigkeit! Habt Ihr Software, die Ihr tauschen wollt?** Kein Problem. Jörgs Softwaretauschclub ist für Euch da. Ruft an, es lohnt sich bestimmt. Info: 0208/876361.

**Amiga Einsteiger sucht Games für A 500,** schickt Eure Liste mit Preisvorstellung an: Dirk Hinz, Schlüßler Str. 60, O-9400 Aue/Sachsen.

**Moin Leute! Super Club gegründet!** Heiße Tips zu heißen Spielen und andere tolle Leistungen! Kein Clubbeitrag! Info bei: Florian Nuß, Kringelkamp 36, 2848 Vechta.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner.** Habe neue Soft! Suche auch Kontakte zu anderen Gruppen. Bastian Pukrop, Schulstr. 9, 3421 Hoerden. Amiga.

**Amiga 500 Anfänger leidet unter örtlicher Kontaktarmut.** Suche Brieffreunde o.ä. zum Erfahrungsaustausch etc. Bin selbst 18 Jahre alt und großer Sci-Fi-Liebhaber, freue mich über jede Zusendung! Desweiteren suche ich echt alte ASMs (aus den Anfängen). Zuverlässigkeit u. Antwort ist selbstverständlich. Schreibt an: Heiko Mergard, Kölnische Str. 193, 3500 Kassel.

**Suche Tauschpartner für Amiga Games.** Schickt Eure Listen an: Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen. 100% Antwort.

**YO! Suche Soundtracker Disks (bzw. tausche) und Demos und Seka Sources.** Schickt Eure Listen an: Wolfgang Schmid, Kohldorf 44, A-8323 St. Marein, Österreich.

**Zuverlässiger Tauschpartner für Amiga-Soft gesucht.** Ich habe neueste Software. Ruft an unter der Nummer: 02232/33947. Oder schickt Eure Listen an: Michael Daniels, Euskirchenerstr. 72, 5040 Brühl. 100% Antwort!

**Suche Tauschpartner für Amiga-Software.** Kauf und Tausch möglich. Schreibt an: Gerhard Wagshal, Große Pranke 14c, 3000 Hannover 21, or call: 0511/757770.

**Ich suche zuverlässige Tauschpartner für meinen Amiga.** Alte und neue Soft vorhanden. Auch Anfänger. Ludger Flohr, An der Brede 22, 4353 OerErkenschwick.

**Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga,** schickt Eure Listen an: Arnsger Hofmann, Fasanenweg 11, 6719 Rüssingen 1.

**Habe immer neue Soft! Preise am Telefon:** Duong Kiem Dine, Pe-

terstr. 31, CH-3186 Düringen, Schweiz, Tel: 037/431001.

**Amiga Kontakte aus ganz Österreich,** Deutschland, Schweiz. Habe neueste Soft, auch Abo, Gratisliste und Auskunft unter: H. Wegenstein, Karajangasse 22/31, A-1200 Wien, Österreich.

**Suche zuverlässige Tauschpartner auf dem Amiga 500.** Please call fast! Tel: 0211/253579. So-Do. von 19.30 bis 22.00 Uhr (Thomas).

**Amiga Einsteiger sucht zuverlässigen Tauschpartner.** Gesucht werden alle Arten von Games, Lernprogramme und Anwendersoftware. Habe selber schon ein wenig anzubieten. Kai Hagelganz, Moskau Str. 37, O-5300 Weimar, Tel: Weimar/60260. (fragt nach Kai).

**Suche Tauschpartner!** Schreibt mit Liste und Rückporto an: Peter Rademacher, Karl-Arnoldstr. 245, 5130 Gellenkirchen oder ruft an: 02451/68253.

**Suche Tauschpartner für Amiga Games.** Tel: 05241/55632 (fragt nach Lars).

**Adventure-Fan sucht Kontakte!** Bin neu am Computer. Wer hat tollen Stoff billig abzugeben? Können auch schon ältere Games sein. Schickt Liste an: Christian Steiner, Haidestraße 22a, A-4600 Wels, Österreich.

**Suche Tauschpartner für neueste Games.** Lars Zimmermann, Bodenstr. 26, 6336 Solms-Niederbiele.

**Suche zuverlässige/n Tauschpartner/in für Amiga Software.** Liste an: Gerald Rehor, A-6773 Vandans 900, Österreich.

**Suche Tauschpartner für Intros, Animis, Pics und Sounds.** Keine Raubkopien! Sascha Mrowka, Ulmenstr. 66, 2890 Nordenham.

**Suche Tauschpartner für Amiga!** Habe neue Games wie z.B. Ninja Remix, Mig-29 und vieles mehr. Tel: 02053/41508 (Heiko) bis 17.00 Uhr.

**Wir suchen Mitglieder für unseren Amiga Club.** Vermittlung von Tauschpartnern, eigene PD-Soft, Clubdisk, Tausch von Games, Tricks und Tips, Highscore-Wettbewerb. Kein Mitgliedsbeitrag. Auch absolute Anfänger. Mit Liste oder Fragen an: Michael Jakob,

Amiga 500, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100% Antwort.

**Gutaussehendes Mädchen sucht netten Jungen,** der gerne über seine „Freundin“ plaudert o.ä. Schreibt einfach an Stefanie Dachale, Im Bildstock, 7771 Frickingen.

**Suche Kontakte mit zuverlässigen Tauschpartnern in Neunkirchen (bin Anfänger).** Call or Write. Timo Knoblauch, Brunnenstr. 45, Neunkirchen. Tel: 06821/88575 (am Wochenende).

**Hi Freaks! Suche Tauschpartner/in für Amiga-Soft.** Wenn möglich im Umkreis Aachen. Bitte, bitte schreibt schnell an: Frank Thiemann, Stephanstr. 63, 5100 Aachen. Tel: 0241/30187.

**Hilfe, Langeweile und kein Geld!** Anfänger sucht PD-Software. Kostenlos oder gegen geringes Entgelt. Schreibt an: S. Kschiadel, Ahornweg 3a, 6822 Altludheim.

**Suche Tauschpartner für Amiga Games und PD-Soft.** Habe und suche neueste Soft. Mit Liste an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

**Tauschpartner für Software!** (viele Adventures und Rollenspiele). Am besten Raum Braunschweig (Kanzlerfeld). Rene Reiter, Tel: 0531/514392.

## Kostenlos

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Anzeigentext (MAX. 4 ZEILEN), Rubrik und Absender** darauf vermerken und ab damit an:

**Joker Verlag  
Kleinanzeige  
Untere Parkstr. 67  
8013 Haar**

**ACHTUNG!!** Anzeigen mit **PLK-**Nummern oder solche, die auf **Raubkopien** schließen lassen, werden **nicht veröffentlicht!** Außerdem bitten wir um etwas Geduld, der Andrang ist sooo groß und der Platz leider begrenzt. Mit etwa zwei bis drei Monaten Wartezeit muß gerechnet werden!



## Redakteur gesucht!

Wir suchen noch einen festen Mitarbeiter mit flotter Schreibe und guten Kenntnissen aus dem Bereich „PC-Spiele“ für unsere Redaktion in München. Wer Spaß an der Arbeit in einem jungen Team hat, ein angemessenes Gehalt verdienen und bei Eignung die besten Aufstiegschancen haben möchte, der sollte uns gleich seine Bewerbungsunterlagen mit Stilprobe und Lichtbild schicken. Alles weitere besprechen wir dann persönlich...

**Joker Verlag  
Personalabteilung  
Untere Parkstr. 67  
8013 Haar bei München**



Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

AMIGA  
JOKER



HEISSE SOFT FÜR KÜHLE KELLNER:...

# 10 NEUE COMPILATIONS

Zwar liegt unser letztes Compilation-Special erst acht Wochen zurück, aber wenn man sich in den Shops umsieht, könnten es fast ebensogut acht Jahre sein: 10 brandneue Spielesammlungen haben fleißige Hersteller mittlerweile zusammengestrickt – darunter ein paar echte Perlen!

## Arcade Smash Hits

Fünf Automatenumsetzungen mit großen Namen hat Sega hier in eine überdimensionierte Schachtel gestopft, allerdings sind sämtliche Titel vereinzelt auch auf anderen Samplern zu finden. Hinzu kommt, daß die meisten davon am Amiga keine sonderlich gute Figur gemacht haben: So ist die Hubschrauberhatz **Thunder Blade** zwar hübsch anzuse-

hen, aber fast unspielbar. **Afterburner** war auf der „Freundin“ eine herbe Enttäuschung, und die Ninja-Klopperei **Shinobi** kann auch nicht so recht begeistern. Blicke noch das nette, aber wenig aufregende Actionspielchen **Alien Syndrome** und die klassische Ferrari-Spritztour **Out Run**. Naja, dank des ausgesprochen zivilen Preises von 69,- DM rangiert die Sammlung trotzdem noch im (unteren) Mittelfeld.



Safari Guns für rasende Fotoreporter



Thunder Blade: Außen hol, innen pfla...



Jumping Jack Son hüpfte auch wieder mit!



Klassisch – klassischer – Out Run

## Big Box

Während die gigantomanische Sega-Schachtel eher als Werbegag zu verstehen ist, mußte man in Beau Jollys Fall wohl zwangsläufig ein etwas größeres Verpackungsformat wählen – nicht weniger als zehn Games gibt's hier, und zwar für knapp 10,- DM pro Stück! Im einzelnen sind das: Teenage Queen, Tim und Struppi auf dem Mond, Stir Crazy, Bubble +, Jumping Jack

Son, Captain Blood, Krypton Egg, Safari Guns, Purple Saturn Day und Hostages. Gut, manches davon ist praktisch in jeder zweiten Spielesammlung vertreten; aber insgesamt findet man hier doch viel Brauchbares (insbesondere Purple Saturn Day, Captain Blood, sowie die Joker-Hits Safari Guns und Jumping Jack Son) und kaum Schrott. Große Schachtel, viel dahinter – das Preis/Leistungsverhältnis ist eine Wucht!



Die Ralf Glau  
Edition

Mit United Softwares neuer Trilogie können Fans von Wirtschaftssimulationen ihr

marktstrategisches Talent unter den verschiedensten Voraussetzungen beweisen: entweder als Salzbaron bei Hanse, als Kunstsachverständiger in Vermeer oder ganz zeitgemäß mit Yuppi's Revenge. Wie nicht anders

zu vermuten, stammen alle drei Programme aus der Feder von Ralf Glau und sind für Freunde des Genres durchaus empfehlenswert (auch wenn sie sich in mancher Hinsicht etwas ähnlich sind). In der Packung liegen

noch massenhaft hübsch bedruckte Spiel-Marker, ein lustiges Poster und natürlich die deutsche Anleitung. Alles zusammen kostet ca. 99 Marker, und das ist der Spaß auf alle Fälle wert.



## Die Karrieremenschen schlagen zurück: Yuppi's Revenge



## Hanse – eine salzige Angelegenheit...



Artventure  
mit Traumgrafik  
Holiday-Maker



Ferrari Formula One - drömligaste Motoren i klassen...



## Abenteuer in der Stadt der Löwen



Auch heute noch spielenswert: **Carrier Command**

## Edition Vol. 1

In der Box des neuen Samplers von Software 2000 findet man zwar nur zwei Spiele, die verteilen sich aber auf stolze fünf Disketten und kommen mit sämtlichen Beilagen der Originalversionen daher (Anleitung, Pläne, Postkarten, etc.). Halt, bei Stadt der Löwen fehlen die Eßstäbchen, aber das kann man verschmerzen. Zumal es hier für 89,- DM ja

auch das Vorgänger-Adventure **Holiday-Maker** gibt, und beide Games immer noch zur Spitzenklasse zählen. Speziell Einsteiger werden an den mausgesteuerten Abenteuern viel Freude haben. Die (deutschen) Texte und natürlich ganz besonders die Grafiken von Chris Föding sind auch heute noch eine Pracht. Also zwei waschechte Klassiker zum Preis von einem – ein Angebot, das Neu-Amigianer nicht ausschlagen sollten!

## Full Blast

Nach „Challengers“ ist UBI Softs neueste Compilation eine kleine Enttäuschung. Obwohl diesmal für 99 Märker gleich sechs Games an den User gebracht werden sollen, findet man darunter halt nur ein echtes Meisterwerk, nämlich den Vektorgrafik-Klassiker **Carrier Command**. Sicher, auch die diversen Plattformprobleme in **Rick Dangerous** und die

qualmenden Reifen bei Ferrari Formula One sind ganz OK, aber der Rest vom Fest kann nicht voll überzeugen. Weder die Actiongames P-47 und Highway Patrol 2, noch die strategisch angehauchte Gangsterjagd Chicago 90 kommen über (teilweise immerhin solides) Mittelmaß hinaus. Daher wollen wir es auch in der Gesamtbewertung bei einem guten „mittel“ bewenden lassen.



## Kind of Magic 3

Der dritte Streich aus Magic Bytes' „magischer“ Sampler-Reihe ist der bisher gelungenste: Für 79,- DM erhält man vier Spiele, die für sich genommen zwar keine Mega-Hammer sind, aber insgesamt doch Spaß und Abwechslung bieten. Da wäre als erstes das ziemlich brutale (aber unterhaltsame) Actionspektakel North Sea Inferno, dann Domina-

tion, ein strategisches Robotergerangel am Splitscreen. Ebenfalls recht nett ist Blue Angel 69, die Tüftelei mit den Blech-Nackedeis; nur Cyberworld, eine Mixtur aus Action, Geschicklichkeit und Strategie fällt gegenüber dem Rest ein bißchen ab (ist auch das älteste der enthaltenen Programme). Alles in allem gehobenes Mittelmaß – wer hier zugreift, greift jedenfalls nicht daneben.

## Monster Pack

So monströs, wie der Name vermuten läßt, ist die aktuelle Sammlung von Psygnosis gar nicht: Für 79,- DM erhält der preisbewußte Zocker hier drei Spiele, von denen nur eines mit richtigen Monstern aufwarten kann. Gemeint ist natürlich Shadow of the Beast, eines der grafisch aufwendigsten Amigaspiele überhaupt. Neben der chicen Prügelorgie

gibt's noch ein recht gelungenes Vektorgrafik-Spektakel namens Infestation, an dem vornehmlich Techno-Freaks ihre Freude haben werden. Abgerundet wird die Sache von Nitro, einem ebenfalls sehr gelungenen Autorennen im Stil von „Super Cars“ (Vogelperspektive). Insgesamt ein ausgewogener Sampler, bei dem man den Kauf nicht bereuen wird.



Blue Angel 69 – Fleischbeschau für Blech-Voyeure...



Gas und Spaß mit Nitro



North Sea Inferno ist nix für Zimperliche...



Nach wie vor ein optischer Hochgenuß: Shadow of the Beast



Rainbow Islands muß man einfach haben!



Turrican – der Hurricane unter den Actiongames!



Ballern vom Feinsten: X-Out

## Power Up

Aufgewacht Leute, denn hier kommt der Höhepunkt des Tages: Unter den fünf Games in Oceans brandaktuellem Sparangebot findet

man gleich drei Joker-Hits! Nämlich den zeitlos genialen Geschicklichkeitstest Rainbow Islands, sowie die beiden spitzenmäßigen Action-Arien X-Out und Turrican. Aber auch Chase H.Q., die Gangsterjagd im schnel-

len Porsche, ist nicht von schlechten Eltern; einzig die Monster-Klopperlei Altered Beast paßt nicht so ganz ins Programm – die Amigaversion des Sega-Automaten ist mit Pauken und Trompeten durchgefallen. Drauf gepiff-

fen, wer nicht einen Großteil der Programme schon besitzt, sollte unbedingt und sofort die geforderten 99 Mücken lockermachen und sich das Teil besorgen!!!





Strategie der göttlichen Art: Populous



Zoff am Planet of the Robot Monsters



Die Sims in ihrer City



Klax ist alles andere als ein Klax!

## Sim City + Populous Doppelpack

Selbst wenn man bei Bomicos Sonderangebot nur zwei Games und damit auch „nur“ zwei Joker-Hits für seinen (angeknabberten) Hami bekommt, ist auch hier bedingungsloses Zuschlagen die Devise! Schließlich handelt es sich in beiden Fällen um absolute Superlative der Programmierkunst, Spiele, wie man sie nur alle Jubeljahre ein-

mal serviert kriegt: Sim City (512K-Version) für aufstrebende Städteplaner und Populous für alle Freizeit-Götter. Das einzige Problemchen dabei könnte sein, daß diese Megaklassiker wahrscheinlich bei den meisten schon zuhause herumliegen, und doppelt braucht man sie nun auch wieder nicht. Aber vielleicht ist ja tatsächlich der eine oder andere arbeitslose Bürgermeister bzw. Gott bisher noch nicht über diese Meilensteine der Softwaregeschichte gestolpert?!

## Winning Team

Wer sich für unseren letzten Testkandidaten entschließt, muß ebenfalls knapp hundert Steine losmeißeln, erhält dafür aber auch fünf Games. Zwar hat Domarks Sammlung von Umsetzungen mehr oder weniger bekannter Tengen-Automaten nur einen Joker-Hit in ihren Reihen, aber das ist gleich ein ganz gefährlicher Süchtigmacher! Die Rede ist von

Klax, dem tollen Tüftelspiel für Schnelldenker. Daneben weiß noch Escape from the Planet of the Robot Monsters, eine satirische Action-Orgie im Comic-Look, zu gefallen, und auch das Polizistenspiegchen APB ist gar nicht übel. Die futuristische Football-Variante Cyberball und eine actionbetonte Panzerschlacht namens Vindicators sind hingegen nicht jedermanns Sache, aber was soll's – Hauptsache, die Mischung stimmt!

Keine Frage: Der anbrechende Sommer ist eine gute Zeit, um die Softwaresammlung preisgünstig aufzustoßen! Wenn es dabei

bleibt, daß die schlechtesten Kandidaten im Vergleich immer noch ordentliches Mittelmaß bieten, dann freuen wir uns schon auf die

nächsten Compilation-Specials – wie gewohnt, etwa alle zwei Ausgaben in diesem Theater...

TITEL	ARCADE SMASH HITS	BIG BOX	DIE RALF GLAUB EDITION	EDITION VOL. 1	FULL BLAST	KIND OF MAGIC 3	MONSTER PACK	POWER UP	SIM CITY - POPULOUS DOPPELPACK	WINNING TEAM
Bewertung	Mittel	Gut	Gut	Super	Mittel	Mittel	Gut	Super	Super	Gut
Anzahl d. Spiele	5	10	3	2	6	4	3	5	2	5
Preis	69,- DM	99,- DM	99,- DM	89,- DM	99,- DM	79,- DM	79,- DM	99,- DM	99,- DM	99,- DM
Hersteller	Sega	Beau Jolly	United Software	Software 2000	UBI Soft	Micropartner	Psygnosis	Ocean	Bomico	Domark
Genre	Arcade	Mixtur	Simulation	Adventure	Mixtur	Mixtur	Mixtur	Mixtur	Strategie	Arcade



# Das irre Fußballmanager-Postspiel:



**Debakel im Lokalderby – nach der runden Leistung des letzten Spieltages mußte der FC Joker gegen Playpower nun eine eisenharte 0:3-Niederlage hinnehmen. Cheftrainer Borgmeier: „Die Moral ist ungebrochen!“**

Wurde der Feind unterschätzt? Unser Einsatz lag nur bei 25% (die Fragen 3 – 7 wurden übrigens sämtlich verneint), und die Jungs von PP hatten schließlich was gutzumachen! Vielleicht war ja auch unsere Aufstellung zu defensiv? Jedenfalls fielen gleich zu Beginn zwei Tore, in der 54. Minute kam es dann zum blamablen Endstand. Neben Oskar erfreut sich nun auch Regnet einer gelben Karte. Verteidiger Nettelbeck meinte im TV-Interview: „Kein Wunder – Brork hat Nase gepopelt, Joker mit Daisy gespielt, und Bröselmair ist einfach das Chaos noch nicht gewöhnt. Ganz klar, daß Uschi und ich keine Chance hatten!“. Na ja, immerhin haben wir noch 161.000 DM in der Kasse und sind ganz heiß auf die nächste Begegnung, wenn es gegen Austerwitz geht! Ihr allein habt das Ergebnis in der Hand, schreibt uns eine Postkarte, auf der die folgenden Fragen beantwortet sind:

**1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?**

Vielleicht doch wieder etwas mehr...?

**2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welcher Position?**

Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Quadrate unterteilt haben. Pro Quadrat bitte nur ein Spieler!

**3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen? Wenn ja, welche?**

Dafür bräuchten wir schon einen Kredit...

**4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?**

Einen ungefähren Marktwert findest Du in der Mannschaftsaufstellung.

**5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?**

**6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein (z. Zt. 10,- DM)?**

**7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?**

Achtung: Höchstens 500.000 DM sind zugelassen – und denkt an die Zinsen!

Tja, dann ist ja nun alles geklärt. Schickt das Kartchen wie immer an:

Joker Verlag  
Kicker-Cup  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Wir werden all die Postsäcke ein weiteres Mal auswerten, die Ergebnisse in das Manager-Programm einspeisen und gnadenlos zuschlagen (hoffentlich). Vergeßt Eure Adresse nicht, denn natürlich gibt es wieder ein paar feine Säckelchen zu gewinnen:

1 x NAM  
3 x Joker-Shirt  
3 x Sammelordner

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Opafun	4:0	9:1
2) Battle Kampans	4:0	6:1
3) Mamac Menschen	4:0	6:2
4) Indianerbones	4:0	7:5
5) Blue Beiß	3:1	7:3
6) Hammerfoot	3:1	6:2
7) Un. Hofftschwer	3:1	6:4
8) Bummico	2:2	5:4
9) Wurm, Wolschreck	2:2	5:5
10) FC JOKER	2:2	3:3
11) Raschmehr	2:2	4:5
12) Might & Matschig	2:2	3:4
13) Playpower	2:2	3:4
14) Hardball Killers	1:3	4:7
15) Dragonfight	1:3	2:5
16) Berlin East / West	1:3	3:7
17) Bodo Tiltner	0:4	3:5
18) Austerwitz	0:4	3:6
19) Langohrer SK	0:4	3:6
20) AMS	0:4	0:9

## Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Hinkbold	Abw	30	535.000 DM
Ballzoff	Ang	42	649.000 DM
Kiesschieß	Mit	48	576.000 DM
Ogotiski	Mit	54	553.000 DM

## Paarungen: 2. Spieltag

FC JOKER	—	Austerwitz
Mamac Menschen	—	Bummico
Bodo Tiltner	—	Langohrer SK
Indianerbones	—	Hardball Killers
Un. Hofftschwer	—	AMS
Blue Beiß	—	Playpower
Battle Kampans	—	Raschmehr
Might & Matschig	—	Wurm, Wolschreck
Opafun	—	Berlin East / West
Hammerfoot	—	Dragonfight

## Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brork	Tor	28	24	180.000
2 Wunderlich	Tor	—	17	150.000
3 Bröselmair	Abw	23	30	320.000
4 Joker	Abw	17	22	190.000
5 Nettelbeck	Abw	18	30	220.000
6 Freckmann	Abw	19	14	60.000
7 Regnet	Mit	15	25	220.000
8 Celso	Mit	11	22	190.000
9 Magenauer	Mit	12	27	250.000
10 M. Labiner	Mit	14	35	290.000
11 Dzierzynski	Ang	8	34	140.000
12 Stein	Ang	—	16	100.000
13 B. Labiner	Ang	7	30	230.000

## Ergebnisse: 1. Spieltag

Playpower	—	FC Joker	3:0
Raschmehr	—	Bummico	2:1
Might & Matschig	—	Mamac Menschen	0:2
Hardball Killers	—	Un. Hofftschwer	3:3
Langohrer SK	—	Indianerbones	2:3
Austerwitz	—	Battle Kampans	1:2
Dragonfight	—	Blue Beiß	2:2
Berlin East / West	—	Hammerfoot	2:2
AMS	—	Opafun	0:5
Wurm, Wolschreck	—	Bodo Tiltner	2:1

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Das Spielfeld

FC Joker



## USER-CLUB:

Zum ersten,  
zum zweiten ...  
und zum dritten!

**Musik, Demos, Grafik – im User-Club ist heute für jeden was dabei! Treten Sie näher Herrschaften, staunen Sie und greifen sie schnell zu, denn die Gelegenheit ist günstig und kommt vielleicht nie wieder!**

## Music Master

Zum ersten hätten wir da ein neues Musikprogramm von UBI Soft, fast schon ein Soundstudio im Westentaschenformat: Wie es der Name bereits andeutet, kann man damit meisterhaft Musikstücke kreieren, mixen, filtern, Midi-Keyboards und Sound-Digitizer daran anschließen – außer Eier kochen beherrscht das Ding praktisch alles. Das wäre an sich für ein vernünftiges Musikprogramm ja nun nicht so furchtbar außergewöhnlich, aber man bekommt auch etliche Samples mitgeliefert (zehn Musikstücke und über 100 Einzeltönen), die Dateien lassen sich platzsparend packen (um bis zu 50%) und sogar auf PC oder ST verwenden! Auch die Benutzerführung ist gut, was bei solchen Programmen nicht unbedingt selbstverständlich ist, aber hier waren schließlich die „B.A.T.“-Programmierer am Werk. Nur der Preis ist relativ hoch: Ungefähr 100,- DM muß man anlegen, dafür kann man dann aber auch Lärm ohne Grenzen machen!

## Demomaker Erweiterungssset

Zum zweiten gibt's was

Neues von der Demo-Front zu vermelden, genauer gesagt, von Data Beckers Demomaker: Das Erweiterungsset ist ideal für Leute, die ein bißchen Abwechslung in ihre selbstgestrickten Demos bringen wollen, ohne sich dafür ein Bein ausreißen zu müssen. Die Nachschublieferte bietet noch mehr Logos, Fonts, Vektorobjekte, Ballobjekte, Bobs und natürlich auch Sounds. Und wie sieht die Qualität aus? Sagen wir mal durchwachsen. Die Objekte sind fast durchgehend allererste Sahne, beim Sound bekommt man dagegen ausschließlich „Mark II“-Musiken geboten. Die sind zwar gut, aber erstens sind es nicht allzu viele, und zweitens ist diese Auswahl doch etwas einseitig. Bei den Fonts reicht die Palette von katastrophal bis exzellent, und in Sachen Logos wäre wohl auch mehr drin gewesen. Aber insgesamt kriegt man hier sehr viel neues Bastelmaterial zu einem wirklich anständigen Preis – für 29,80 DM steht das Ding im Regal.

## Big Vic

Zum dritten und letzten wäre da noch ein Schmankerl für alle, die noch einen guten alten „Brotkasten“ besitzen, mit dem sie grafisch tätig sind oder waren. Mit Big Vic

kann man nämlich Grafiken vom C 64 auf den Amiga rüberziehen und umgekehrt! Interessant ist vornehmlich die Alternative C64 – Amiga: Die Ausgangsbilder können im Koala- oder im FLI-Format vorliegen, wahlweise auch in Hi-Res, mit einer Auflösung bis zu 320 x 200. Umgekehrt geht's ebenfalls (mögliche Formate: IFF, Lo-Res, Hi-Res, HAM, Interlace, Extra-halfbreite, Overscan), auch wenn man sich von dieser Variante trotz des eingebauten Editors zur Nachbearbeitung keine umwerfenden Ergebnisse erwarten sollte.

Pur kostet Big Vic 49,90 DM, mit Kabel (Amiga - C 64-Laufwerk, läßt sich übrigens auch für einen C 64-Emulator verwenden), sind es stramme 69,90 DM. (mm)

Bezug:

Big Vic ist erhältlich bei:

**Digital Marketing**  
Krefelder Str. 16  
5142 Hückelhoven/Baal  
Tel.: 02435-2086

**Music Master und Demo-maker Erweiterungsset** gibt's im gutsortierten Fachhandel.



Hört sich gut an, der Music Master, nicht?



## Nachschub für den Demomaker



## Big Vic in Aktion



# X-POWER

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

- Programm-Freeze • Monitor - Assembler
- Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
- Sprite Editor • Sound Scan & Replay
- Packer • Virus-Checker • Game-Cheat

**X-POWER professional**  
mit original X-COPY professional

Amiga 500 oder Amiga 2000  
(bei Bestellung Typ angeben)

nur DM **249,-**

zzgl. Versandkosten

- 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
- Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
- Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

Gefreezte  
Programme laden  
ohne Cartridge  
**LADEN DISKETTE**

nur DM **29,-**  
zzgl. Versandkosten

**X-POWER Amiga 500**  
(ohne X-Copy professional,  
Bus nicht durchgeschliffen)

nur DM **189,-**

zzgl. Versandkosten

- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- **GRAFIK-TOOLS:** Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- **MONITOR-ASSEMBLER:** Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- **SOUND-TOOLS:** Speichersearch nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- **DISK-TOOLS:** X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Versandkosten (pro Stück): Inland: Nachnahme-Brief DM 10,-

Euroscheck-Vorkasse DM 10,-

EWG-Ausland: Euroscheck-Vorkasse DM 25,-

**PWH Bestellservice Tel. 0 22 73 / 2720 Fax: 0 22 73 / 2754**  
**Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1** Händler-Anfragen willkommen





# STROMAUSFALL

Heute wollen wir endlich den Herzenswunsch von 2.105.252 Lesern erfüllen und einen „kolossalen“ SF-Klassiker vorstellen! Zurück aus der Zukunft finden wir uns dann im „goldenen“ Zeitalter des Wilden Westens wieder – und zwar ganz ohne Doc, Marty und DeLorean...



## Battle-tech

Kaum ein anderes Strategiespiel kann auf eine so große Fangemeinde stolz sein wie die Schlacht der Stahlkolosse – kein Wunder, erschien doch das US-Original bereits im Jahre des Herrn 1985. Neu ist hingegen, daß man nun auch mit einer

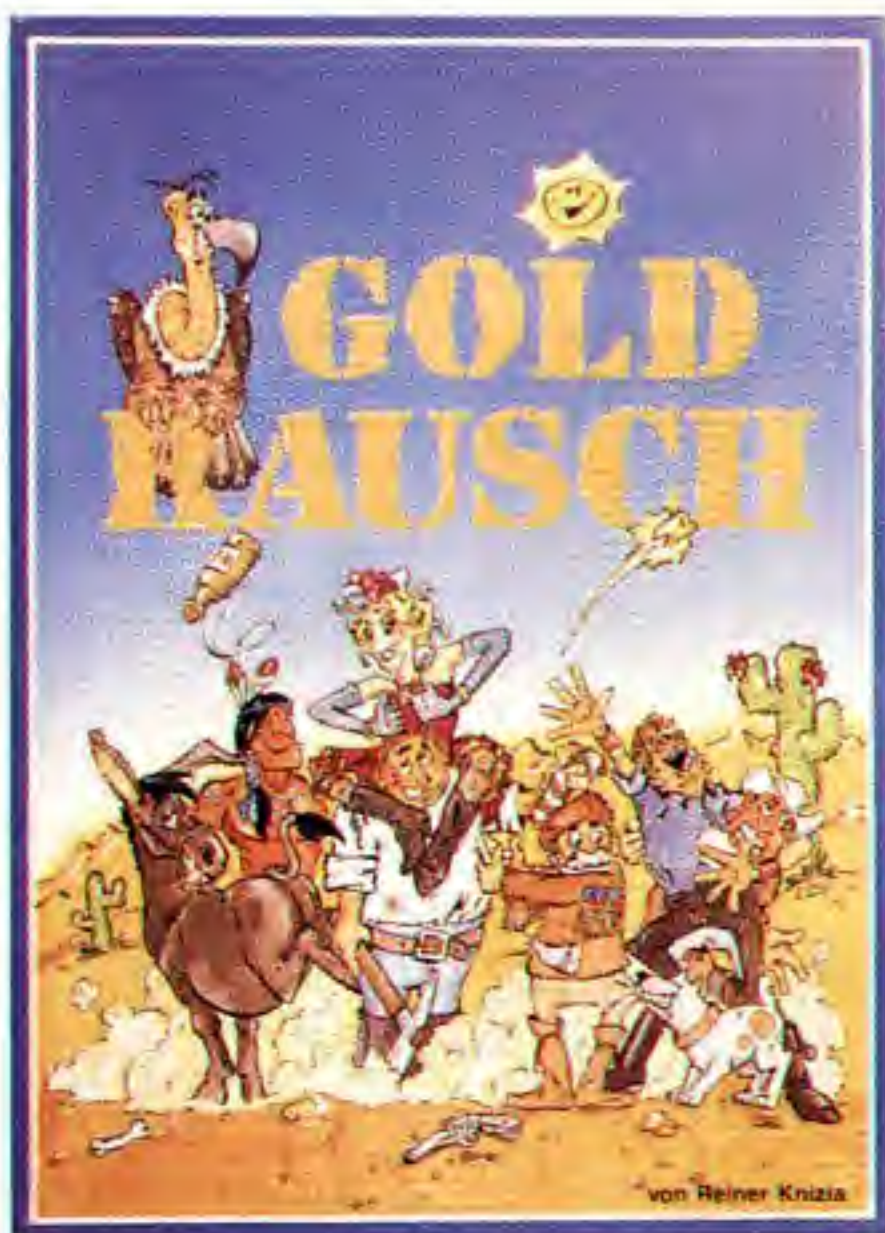
deutschsprachigen Version „battlen“ darf; der Hintergrund bleibt dabei aber ganz der alte: Im 31. Jahrhundert lebt die Menschheit immer noch (oder schon wieder?) in Unfrieden mit sich selbst. Das zerbröckelte Sternereich hat den fünf Nachfolge-Imperien als Vermächtnis eine unüberschaubare Anzahl stählerner Kampfkolosse hinterlassen. Diese von je einem Menschen gesteuerten Battlemechs eignen sich natürlich ganz hervorragend für allerlei Kleinkriege! Will man mit dem Brettspiel derartige Gefechte simulieren, so sind mindestens ein Gleichgesinnter und ein paar Stündchen Zeit erforderlich – so richtig Fez kommt aber erst auf, wenn sich zwei gegnerische Teams mit mehreren Robbis gegenüberstehen.

Als Spielbrett dienen zwei ziemlich schlabbrige Pappkartons, die mit Wabenmuster und Landschaft bedruckt sind. Auch das sonstige Spielmaterial ist von Pappe: Kleine Kärtchen mit etwas dürftigen Zeichnungen der verschiedenen Mechtypen, die zusammen mit dem gewünschten Hoheitsabzeichen in winzige Plastikständer gesteckt werden. Besonders standhaft sind diese Konstruktionen

nicht, jeder größere Lufthauch wird spielend mit einer ganzen Armee fertig!

Die beiden Parteien wählen zunächst ihre Kampfroboter und platzieren sie auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes. Kampfgerät und Positionen werden in freier Vereinbarung ausgehandelt, denn es kann ja durchaus reizvoll sein, als unterlegene Partei in den Fight zu ziehen. Die nun folgende Schlacht funktioniert auf Rundenbasis, jede Runde wiederum ist in verschiedene Aktionsphasen unterteilt, deren Ablauf sich sehr komplex gestaltet: Der Mech kann gehen, laufen oder gar springen; das Gelände spielt eine hinderliche oder auch nützliche Rolle, die diversen Waffen besitzen unterschiedliche Reichweiten und und und. Dennoch braucht niemand in Panik zu geraten, denn erstens gibt es vereinfachte Regeln für Anfänger, und zweitens erläutert das vorbildliche Handbuch jeden Fall der Fälle bis in die kleinsten Einzelheiten. Alles in allem ist so ein Robot-Gemetzel also durchaus geeignet, ein bißchen Spannung ins verregnete Wochenende zu bringen – auf daß der „Mächtiger“ gewinnen möge!





## Gold- rausch

Neben der bombastischen Materialschlacht möchten wir Euch noch ein Spielchen ans Herz legen, das eher in die Rubrik "Klein aber fein" gehört. Goldrausch ist ein kurzweiliges Taktik-Game, bei dem Karten möglichst geschickt ausgelegt werden müssen. So unscheinbar das Teil daherkommt, soviel Pfliff entfaltet es bei näherer Bekanntschaft!

Die große Berufsgruppe der Goldberauschten teilt sich in sechs verschiedene Branchen auf: Abenteurer, Gold-

gräber, Ladies, Wirte, Banditen und Falschmünzer – jede dieser ehrenwerten Gesellschaften ist mit einem guldernen Symbolkärtchen vertreten. Darüberhinaus fallen dem Zocker beim Auspacken zwei Spielkartensets in die zittrigen Hände. Dies sind zum einen 30 Figurenkarten, von denen je fünf den sechs verschiedenen Berufen zugeordnet sind. Hier findet man in der Tat recht schräge „Figuren“ – beispielsweise Trüffelnase und Old Grizzly von den Abenteurern oder Zamboni und Alchimedee aus der Falschgeld-Gilde. Der zweite Stapel besteht aus 36 Münzkarten, welche entweder Goldmünzen (in unterschiedlicher Anzahl) oder „falsche Fuffziger“ zeigen. Last not least darf jeder Mitspieler drei Chips einer Farbe an sich nehmen, und dann wären da noch die Goldnuggets (kleine Plastikmünzen), die es zu erbeuten gilt.

Schon geht's los: Die goldenen Berufssymbole werden vertikal untereinander gelegt, Münz- und Figurenkarten zu einem Stapel zusammengemischt. Nun nimmt reihum jeder eine Karte ab, die Figuren kommen links neben das entsprechende Symbolkärtchen, die Münzen (egal ob echt oder nicht) werden rechts angelegt, immer sechs pro Reihe. Wer eine Figur zieht, kann einen seiner drei Farbchips auf das zugehörige Symbol setzen und dokumentiert damit, daß er an

der rechts angelegten Goldausbeute dieser Berufsgruppe beteiligt werden will. Setzen mehrere auf eine Karte, wird am Schluß brüderlich geteilt. Wer sich früh festlegt, wird von den lieben Freunden möglichst viele taube Nüsse zugeschanzt bekommen, wer zu spät handelt, läuft Gefahr, seine drei Chips nicht mehr an den Mann zu bringen. Sind alle Karten ausgelegt, folgt die große Abrechnung – der bessere (oder glücklichere) Taktiker verdient sich die meisten Goldchips.

Das Spielmaterial ist wenig mehr als zweckdienlich, und auch die Anleitung ist etwas kurz geraten, reicht aber völlig aus. Wer auf der Suche nach viel Spaß für wenig Geld und Aufwand ist, der liegt bei Goldrausch goldrichtig!

Wie gewohnt kommen jetzt zwei Fragen, deren Beantwortung Euch mit etwas Glück zum Gewinner eines unserer Testmuster macht: Welchen der drei folgenden Mechtypen haben wir frei erfunden – Dunkelfalke, Turmfalke oder Feuerfalke? Welche Company brachte ein Computerspiel (Adventure) namens „Goldrush“ heraus? Letzten Monat waren übrigens die Begriffe „Excalibur“ und „Schilda“ gesucht, die neuen Rätselnüsse sollt Ihr gefälligst selber knacken. Viel Glück dabei! (jn)

Joker Verlag  
„Stromausfall“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

Battletech	Goldrausch
<b>Spielmaterial:</b> 51%	<b>Spielmaterial:</b> 63%
<b>Spielregeln:</b> 89%	<b>Spielregeln:</b> 64%
<b>Spielreiz:</b> 88%	<b>Spielreiz:</b> 72%
<b>Besonderes:</b> Die Spielerzahl ist nach oben hin nur durch die Anzahl der Mechkärtchen begrenzt – theoretisch können bis zu 48 Streithähne aufeinander losgehen!	<b>Besonderes:</b> Zwei bis fünf Glücksritter sollten zugegen sein. Auch hier gibt's eine deutsche Anleitung.
<b>Schwierigkeit:</b> Für Fortgeschrittene	<b>Schwierigkeit:</b> Für Anfänger
<b>Preis:</b> ca. 49,- DM	<b>Preis:</b> ca. 19,- DM
<b>Bezug:</b> Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.:089/5 23 46 66	<b>Bezug:</b> Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.:089/5 23 46 66



Heute schon eine Runde American Football gespielt? Oder mit dem Düsengleiter auf Gangsterjagd gewesen? Oder wenigstens im Saloon zwei, drei Outlaws umgienet? Was, nix dergleichen? Dann wird's langsam Zeit für einen kleinen Spielhallen-Ausflug, Leute!



High Impact Football: Rauher Sport – raube Sitten!

Halt, laßt den Hammer noch in der Schublade und das Sparschwein am Leben – wer weiß, ob es sich überhaupt lohnt, sein Kleingeld an die aktuellen Arcade-Automaten zu verfüttern? Na, wir wissen es. Zumindest, was drei nigelnagelneue Standgeräte betrifft: Nach der Kufen-Schlacht „Hit the Ice“ hat der Flipper-Spezialist Williams nun endgültig seine Liebe zu Vier-Spieler-Videogeräten entdeckt; der Nachfolger **High Impact Football** präsentiert uns den amerikanischen Rauf & Lauf Sport in all seiner Pracht. Als erstes darf man sich eine Mannschaft aussuchen (die Teams unterscheiden sich aber praktisch nur durch den Namen), in der die Spieler mit vereinten Kräften gegen die CPU-gesteuerten Mannen antreten. Vor jedem Spielzug pickt man sich aus einem Menü eine erfolgversprechende Taktik heraus und schon geht's auf das Spielfeld, wo ein wildes Gerangel um's ovale Leder entbrennt. Wer ein Fan dieses Sports ist, könnte möglicherweise sogar trotz der unzähligen aufeinander zustürmenden Sprites den

Überblick behalten und darf den gerade aktuellen Recken mittels Strick und Feuerknopf zu Höchstleistungen anspornen; Neben Alltäglichem wie Paß, Deckung, Sprung und Wurf sind auch Feinheiten wie Turbo-Speed, Block-Schuß oder der gefürchtete Killer-Angriff möglich.

Grafisch kommt **High Impact Football** sehr ordentlich daher, Scrolling und Animationen sind sauber, und immer wieder erwärmen hübsche Details wie Cheergirls am Spielfeldrand und Schiedsrichter-, Reporter- oder Zuschauer-Einblendungen des Sportlers Herz. Auch Soundeffekte und Sprachausgabe passen ganz ausgezeichnet zum hektischen Geschehen am Screen. Solltet Ihr also in einer Football-Mannschaft sein, dann macht doch Euren nächsten Betriebsausflug in die Spielhalle: **High Impact Football** hält sich sehr genau an die Original-Regeln, und bei mehreren Mitspielern kommt sogar sowas wie Spaß auf – sofern Euch Ausdrücke wie „Quarterback“ oder „Touchdown“ nicht komplett spanisch vorkommen...

Für Segas **A.B. Cop – Air Bike** braucht man gottlob kein Spezialist zu sein, das Maschinchen garantiert Action-Spaß für jeden, der sich befähigt fühlt, einen Lenker samt Gashebel zu bedienen. Vorzustellen hat man sich die Sache als eine Mischung aus der Jet Bike Sequenz in „Rückkehr der Jedi Ritter“ und dem Game „Chase H.Q.“: Zunächst erhält man einen Auftrag (Bankräuber, Alien, Drogen-Shogun, etc. fangen), dann beginnt die rasante Verfolgungsjagd mit dem Air Bike. Die Mühle schwebt in der Regel knapp über dem Boden, kann aber auch mächtige Luftsprünge machen (begrenzt) oder per Turbolader einen kräftigen Zahn zulegen (jederzeit). Je nach Level düst man so durch detailreich und bunt gestaltete Städte, Wälder oder Sumpfgebiete und rammt sämtliche Gegner von der Strecke. Nach soundsoviel erledigten Motorrad-Gangstern hat man nur noch den Obermottz vor sich, meist ein einfallsreich gezeichnetes Ungetüm von

stattlichen Ausmaßen. Des-sen Schüssen gilt es geschickt auszuweichen, nach etlichen Rammversuchen ist sein Energiebalken erschöpft, und man hat sich für den nächsten Level qualifiziert.

Mag der Sound auch etwas hausbacken und die 3D-Grafik gelegentlich ein bißchen blockig sein, alles in allem ist **A.B. Cop – Air Bike** hübsch anzusehen und macht auch einen Höllenspaß. Das Game ist tierisch schnell, der Schwierigkeitsgrad steigert sich schön langsam, die Steuerung ist ausgezeichnet und das „Flug-Feeling“ kommt astrein rüber – Action-Freak, was willst Du mehr? Dank der Continue-Option wird man sein Klimpergeld an Segas Muntermacher zwar schneller los als einem lieb sein kann, aber hier sind die Mücken gut aufgehoben: Wer „Chase H.Q.“ mochte, wird sich in das deutlich bessere **A.B. Cop – Air Bike** auf den Schlag verlieben! Genau wie Michael J. Fox kehren wir nun aus der Zu-



Fröhliches Rammen mit A.B. Cop – Air Bike



# COIN OP

kunft zurück, um uns ein bißchen im Wilden Westen umzutun. Genauer gesagt in einem richtigen Western-Movie, denn neben der Auswertung am Amiga feiert die Laser-Technologie nun auch in der Spielhalle ein Comeback! Man nehme einen Prozessor samt Steuersoftware, einen Laserdisk-Player samt Platte, eine Lichtpistole und einen Großbildfernseher – fertig ist **Mad Dog McCree**, Ataris neuer Baller-Spaß. Und der Witz dabei? Hier ist keine Grafik im üblichen Sinn angesagt, hier duelliert man sich mit (gefilmten) Ganoven wie du und ich!

Die wenig originelle Vorgeschichte um einen entführten Bürgermeister und den bösen Gangster Mad Dog McCree wird dem Spieler denn auch stilgerecht von einem alten Westener erzählt; dank Laser-Technologie sind der Sprachausgabe ja praktisch keine Grenzen gesetzt. Dem Gameplay leider schon: Zu Beginn erhält man eine limitierte Menge an Munition und darf sich eines von vier Szenarios (Saloon, Bank, Stall oder Sheriff-Büro) aussuchen, dann kann die Schießerei losgehen. Viel mehr als Bösewichte umzunieten, gelegentlich auftauchende Kuh-Totenschädel zwecks Zusatzmunition zu treffen und durchs Bild rennende Unschuldige (z.B. Frauen und Kinder) zu verschonen, ist nicht gefragt. Ab und an muß auch die Knarre nachgeladen werden, und wer nicht schnell genug ballert, macht Bekanntschaft mit dem Totengräber – finito. Daß **Mad Dog McCree** dennoch ein paar Münzen wert ist, liegt natürlich auch wieder an der speziellen Technologie: Es ist schon ein Erlebnis, sich mit dem Colt in



A.B. Cop – Air Bike: Gleich bist du dran, Freundchen!



Mad Dog McCree: Ein Spiel wie ein Film! Oder war's umgekehrt?

der Hand durch einen echten Film zu schießen, zumal Schauspieler, Hintergründe und Requisiten wirklich sehr professionell sind. Wer unser CD-Special in der letzten Ausgabe gelesen hat,

ahnt schon, daß er es mit diesem Game bald auch auf seinem Amiga krachen lassen kann – soviel zum Sinn des Coin Ops für Leute, die noch nicht in die Spielhalle dürfen. Mit diesen Worten

der Weisheit wollen wir es für heute bewenden lassen, die nächste Arcade-Action erwartet Euch dank der Doppelausgabe erst in acht Wochen. Alsdann, bis demnächst! (ml)



Die Sonne lacht, die Blümchen sprießen, und die Vöglein zwitschern – genau der richtige Zeitpunkt, um sich mal wieder was zu gönnen! Am besten mit einer Bestellung aus dem Shop: Nicht nur, daß unsere Joker-Artikel topexklusiv sind, gnadenlos günstig ist der Kram auch noch. Und man gönnt sich ja sonst nichts...



**Nr.01**  
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).  
Nur DM 19,90



**Nr.03**  
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90 und 11/90 sind bereits vergriffen! Von den anderen Ausgaben gibt es zwar noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange? Für's Übliche: DM 6,50 pro Amiga Joker, DM 7,80 für das Sonderheft „Simulationen“ und schlappe DM 6,- für das Sonderheft „Poster & Lösungen“.



**Nr.04**  
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



**Nr.05**  
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

**Nr.02**  
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-





# SUPO



**Nr.06**  
**Werbeschilder** - Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz NEUE MOTIVE aufgetan! Und zwar „Opel“, „Schultheiss Bock“, „Casino de Paris“ und „Sunlight“.  
 Für lächerliche DM 24,- je Schild

So viel Sonnenschein, hübschen Blümelein, lieblichem Vogelgezwitscher, aber vor allem so verführerischen Angeboten kann ich einfach nicht widerstehen! Ich hätte Euch den Laden längst leerräumt, wenn ich nur wüßte wie?!!

**Gebrauchsanweisung:** Man nehme eine handelsübliche Postkarte, schreibe Nummer UND Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel, sowie die Zahlungsweise (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, also beilegt Scheck bzw. Bargeld) darauf und sende sie an:

Joker Verlag  
 „Joker Shop“  
 Untere Parkstr. 67  
 D-8013 Haar

**BITTE BEACHTEN:** Bei Vorauskasse müssen DM 3,- für's Porto dazugerechnet werden! Bei Nachnahmebestellungen wird einfach alles beim Postboten bezahlt, allerdings ist das nur im Inland möglich. Und die Mehrwertsteuer? Geschenkt, die ist bei allen Preisen schon dabei.



**Nr.09**  
**Mini-Basketball** - Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffhällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!  
 Für treffsichere DM 33,-



**Nr.08**  
**Kaugummiautomat** - Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!  
 Für standhafte DM 19,- (Ohne Füllung)



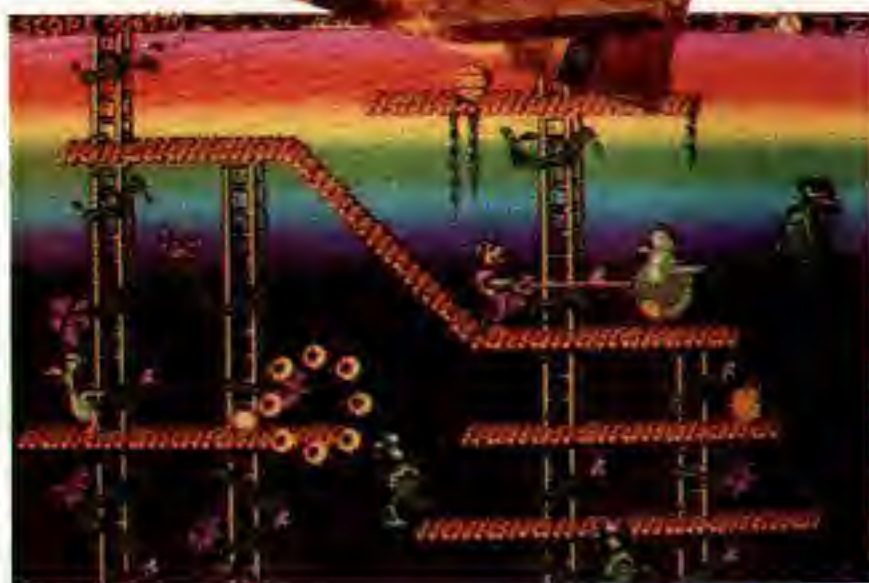
**Nr.07**  
**Solarrechner-Diskette** - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.  
 Ausgerechnet für DM 19,-



# Vorsicht: Am 26. Juli droht der Hitzeschock!



Und wenn dieser Sommer noch so heiß wird  
– der neue AMIGA JOKER macht ihn  
noch ein bißchen heißer!



In der Doppelausgabe für August/September erwarten Euch wieder massenhaft feuerheiße Tests, brandaktuelle Previews und so viele Cheats & Lösungen, daß Euch der Kopf raucht! Und für unsere lodernden Berichte und glühenden Preisausschreiben werdet Ihr sowieso Feuer und Flamme sein...

Ab dem 26. Juli sollten sich also nur noch wirklich coole Zocker an den Kiosk wagen, denn der nächste JOKER entfacht den Step-  
penbrand im Softwareland! Besonders kühle Köpfe besorgen sich vorher noch schnell ein Abo – wer weiß, ob so ein Kiosk feuersicher ist?

## Probealarm:

Ehe landauf, landab die Sirenen heulen, wollen wir schonmal ein bißchen „vorglühen“ – beispielsweise mit **Monster Business**, einem tollen Plattform-Spaß mit Superscrolling und Mega-sound!

Abenteurer dürfen der Gefahr ins Triefauge blicken, gemeint ist natürlich die komplett neu gestaltete Amigaversion von **Eye of the Beholder**. Auch Sierra hat was zum Thema beizusteuern: **Trial by Fire**, der Nachfolger von „Hero's Quest“ wurde endlich amigamäßig umgesetzt!

Wagt Euch mit uns in die Zone: Entweder in die Out-zone oder, falls Ihr zur Zunft der Metzler-Söldner gehört, in die knallharte War Zone.

Und wer die Hitze schließlich gar nicht mehr aushält, darf sich mit der neuen Amigaversion von **Gunboat** im Wasser abkühlen oder mit dem Wahnsinns-Flugsimulator **Birds of Prey** in luftige Höhen entfliehen!

Dazu gibt's wie immer einen Szene-Report von Dr. Freak, einen Spielhallen-Besuch im Coin Op, zwei Brettspieltests im Stromausfall und schon wieder keinen Häkelkurs auf Brigittas Girl-Seite. Außerdem präsentieren wir Euch Neues Kanonenfutter für die Lightgun und lassen unsere „Freundin“ mit der Top-Konsole in den Ring klettern: Amiga vs. Super Famicom – ein Vergleichstest, der zeigt, wer die absolute Spiele-Power hat!

## Bezugsquellen

<b>AHS</b> Laden & Versand: Schlingengasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	<b>Funny-Software</b> Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	<b>Korona Soft</b> Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	<b>Softpower</b> Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
<b>Bomico</b> Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	<b>Fantastic</b> Müllerstr. 44 8000 München 5 Postfach 140209 Tel.: 089/2609593	<b>Leisuresoft</b> Industriestr. 25 4709 Bergkamen-Rüntje Tel.: 02389/780-0	<b>Software 2000</b> Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
<b>Demonware</b> Strahlenberger Str. 123a 6050 Offenbach Tel.: 069/8084799	<b>Gamesworld</b> Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	<b>Magic Bytes</b> Postfach 2144 1 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	<b>Wial Versand</b> Liegertstr. 13 8038 Grubenzell Tel.: 08142/8273
<b>Frank Heidak</b> Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	<b>Joysoft</b> Gottsweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	<b>Rushware</b> Bruchweg (28-132) 4044 Knaarst 2 Tel.: 02101/6070	<b>World of Wonders</b> Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

## Inserentenverzeichnis

<b>ABC Soft</b>	34,35	<b>Korona Soft</b>	17
<b>AHS</b>	26	<b>Magic Bytes</b>	11, 111
<b>Ascon</b>	77	<b>Mirrorsoft</b>	43
<b>Bachler</b>	25	<b>Müller Computersoftware</b>	80
<b>Bits &amp; Bytes</b>	85	<b>Richartz</b>	80
<b>Bomico</b>	2, 21, 23, 31, 112	<b>SCS</b>	24
<b>CPS Heidak</b>	90, 91	<b>Softpower</b>	50
<b>Data &amp; Electronics</b>	103	<b>Software 2000</b>	15
<b>Delta PD</b>	24	<b>Software Corner</b>	19
<b>Domark</b>	2	<b>Starbyte</b>	31, 112
<b>ECS</b>	19	<b>UBI Soft</b>	29
<b>ETS</b>	13	<b>United Software</b>	11, 15, 43, 85, 87, 89, 111
<b>Four Systems</b>	6	<b>U.S. Gold</b>	85, 87, 89
<b>Fun Soft</b>	22	<b>Vasib</b>	84
<b>Funny-Software</b>	45	<b>Wial Versand</b>	47
<b>Fantastic</b>	93	<b>World of Wonders</b>	63
<b>Joker Verlag</b>	27, 53, 83, 95		
<b>Joysoft</b>	88		



# NEUERSCHEINUNGEN

AMIGA, ATARI ST  
PC 3,5 + 5,25

## Simulation, Erlebnis, Action

Dies ist einerseits eine Amerikareise-Simulation, unterstützt durch exzellente Grafik, tolle Sounds und eine nahezu pedantische Detailgenauigkeit, die für Sie ein hilfreicher Reiseführer sein kann (...Hotels mit Adressen und Preisen, um nur ein Beispiel von vielen zu nennen). Andererseits ist es eine Super-show der amerikanischen Straßenkreuzer der 40er bis 90er Jahre; Sie sind nämlich ein Gebrauchtwagenhändler (oder besser: Restaurator), der mit diesen Schritten handelt und dabei natürlich ganz schön herumkommt (Alle Staaten der USA!). Sie organisieren eigene TV-Werbespots, um gut zu verkaufen und haben dabei allerhand Trouble mit Ihrer Werbeagentur. Was für ein Abenteuer! (Auch für Adventure-Fans).

AMIGA, ATARI ST = 69,95 DM, PC 3,5 + 5,25 = 79,95 DM



Einfach irre  
diese Preise!



05241-1834

**Mailorder:**  
Ganz einfach und bequem von Zuhause aus bestellen. Kommt per Post. Und zwar schnell. Einfach anrufen oder Postkarte an:  
MAGIC BYTES,  
Verlag R. Kleinegräber,  
Postfach 2144 C,  
W - 4830 Gütersloh 1.  
24-Stunden-Telefonline

## European Journeys



## Simulation, Abenteuer, Action

Nicht nur eine Europareise-Simulation erwartet Sie hier, sondern auch das aufregende Leben eines Zeitungsreporters, der ein Doppelleben als Geheimagent führt! (Adventurefans aufgepaßt!). Äußerste Realitätsnähe, hervorragende Grafik und Sounds und Authentizität der Detailinfos machen dieses Programm zu einem unverzichtbaren Reiseführer. Aber auch zu einem Abenteuer der Superlative, bei dem Sie innerhalb eines flexiblen, auf Ihre spontanen Wünsche eingehenden Programms alles unternehmen können; bei dem Sie sich kopfüber in jedes Agentenabenteuer stürzen können: Internationale Wirtschaftskriminalität ist Ihre Herausforderung!

AMIGA, ATARI ST = 69,95 DM; PC 3,5 + 5,25 = 79,95 DM



American Journeys, AMIGA



European Journeys, AMIGA

## Erotik, Strategie

Ein Spiel für Strategen und Tüftler, die angesichts von schönen Frauen und weiblichen Droiden, verteilt auf 15 Level, einen kühlen Kopf bewahren können. Schlagen Sie den Computer oder einen nicht-droidischen Gegenspieler durch "schnelles Schalten", wenn es um Punktmachen durch das Wählen bestimmter Symbolsteine geht. Die Möglichkeiten, eigene Strategien zu entwickeln, sind vielfältig: Diejenigen unter Ihnen, die gern Schach spielen, werden auch dieses Spiel mögen. Und natürlich auch diejenigen, die diese Schönheiten bis zum letzten Level erleben möchten.

AMIGA, ATARI ST = 44,95 DM,  
PC 3,5 + 5,25 = 54,95 DM.



Bei Bestellungen bitte unbedingt das System angeben; PC-Besteller bitte zusätzlich Angabe der Disk-Größe! Der Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahmegebühr. Umtauschgarantie bei schadhafte Exemplaren! Kostenfreie Ersatzlieferung (Defektes Spiel innerhalb von 8 Tagen an uns zurücksenden!).



Sexy Droids, AMIGA

**MAILORDER**  
**0 5 2 4 1 - 1 8 3 4**

AMIGA, ATARI ST  
PC 3,5 + 5,25

**MAGIC BYTES**

You've not fun? Play our new games and you see the right!



# THE RETURN OF MEDUSA



## SIE KEHRT ZURÜCK

### BONICO

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



### BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel.: 061 07/62067

AMIGA  
ATARI

C 64  
PC